

# くまおり純

KUMAORI JUN

ILLUSTRATION  
MAKING &  
VISUAL BOOK

I III V





ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

ILLUSTRATION  
MAKING & VISUAL BOOK

くまおり純

KUMAORI JUN

## 本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。  
弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、  
以下のガイドラインへのご協力をお願い致しております。  
下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

### ご質問される前に

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。  
これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。

〔正誤表〕 <http://www.shoeisha.co.jp/book/errata/>

### ご質問方法

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。

〔刊行物Q&A〕 <http://www.shoeisha.co.jp/book/qa/>

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、  
下記「翔泳社 愛読者サービスセンター」までお問い合わせください。  
電話でのご質問は、お受けしておりません。

### 回答について

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。  
ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

### ご質問に際してのご注意

本書の対象を越えるもの、記述個所を特定されないもの、  
また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、予めご了承ください。

### 郵便物送付先およびFAX番号

送付先住所	〒160-0006 東京都新宿区舟町5
FAX番号	03-5362-3818
宛先	(株)翔泳社 愛読者サービスセンター

※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめました。が、著者や出版社などのいずれも、  
本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

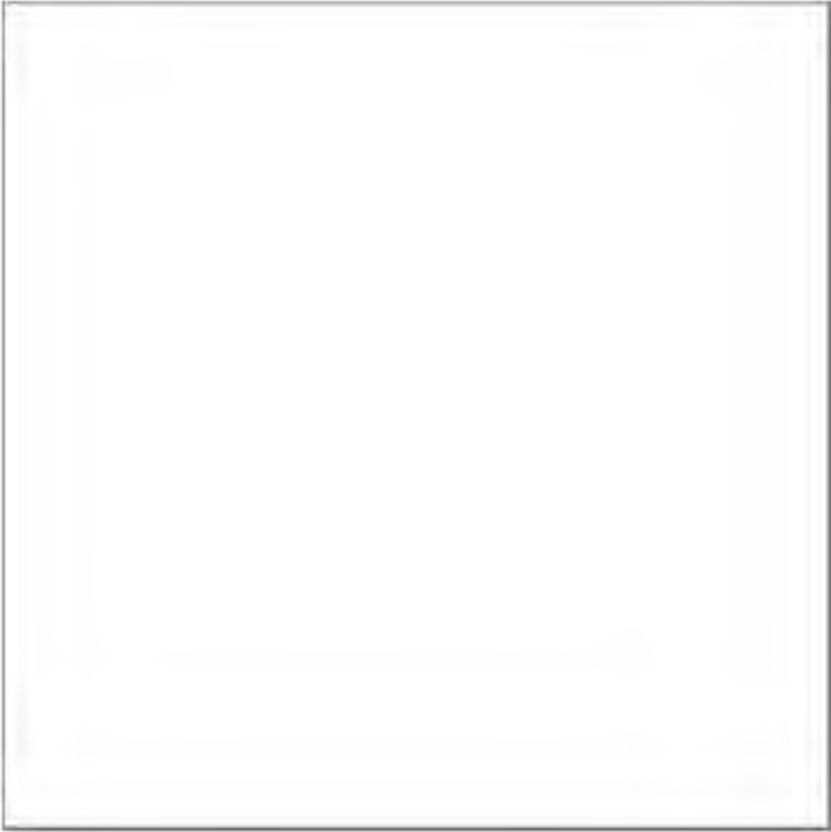
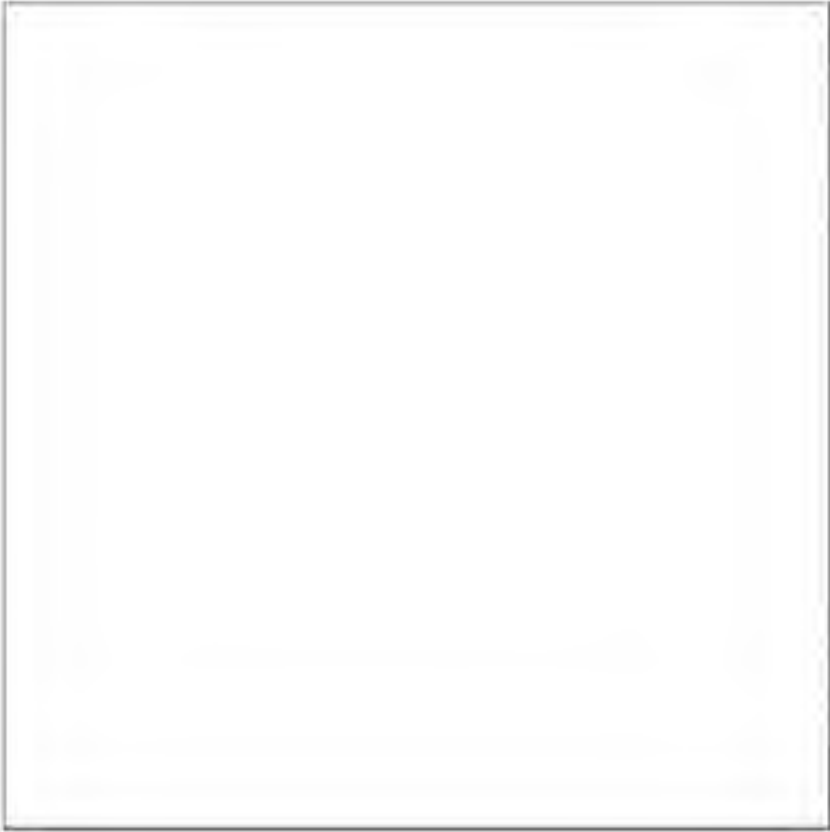






ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# くまおり純

KUMAORI JUN

人物や風景、動物といったモチーフを、独自のフィルターを通して情緒豊かに描く気鋭作家、くまおり純。本書では、活動初期から現在までに発表したアートワークに加え、描き下ろしのイラストメイキング、そしてスケッチ集、インタビューを収録した。くまおり純の世界観の魅力を、存分に堪能いただきたい。









「青に誘われ」Personal Work／2016









「お邪魔します」Personal Work／2016



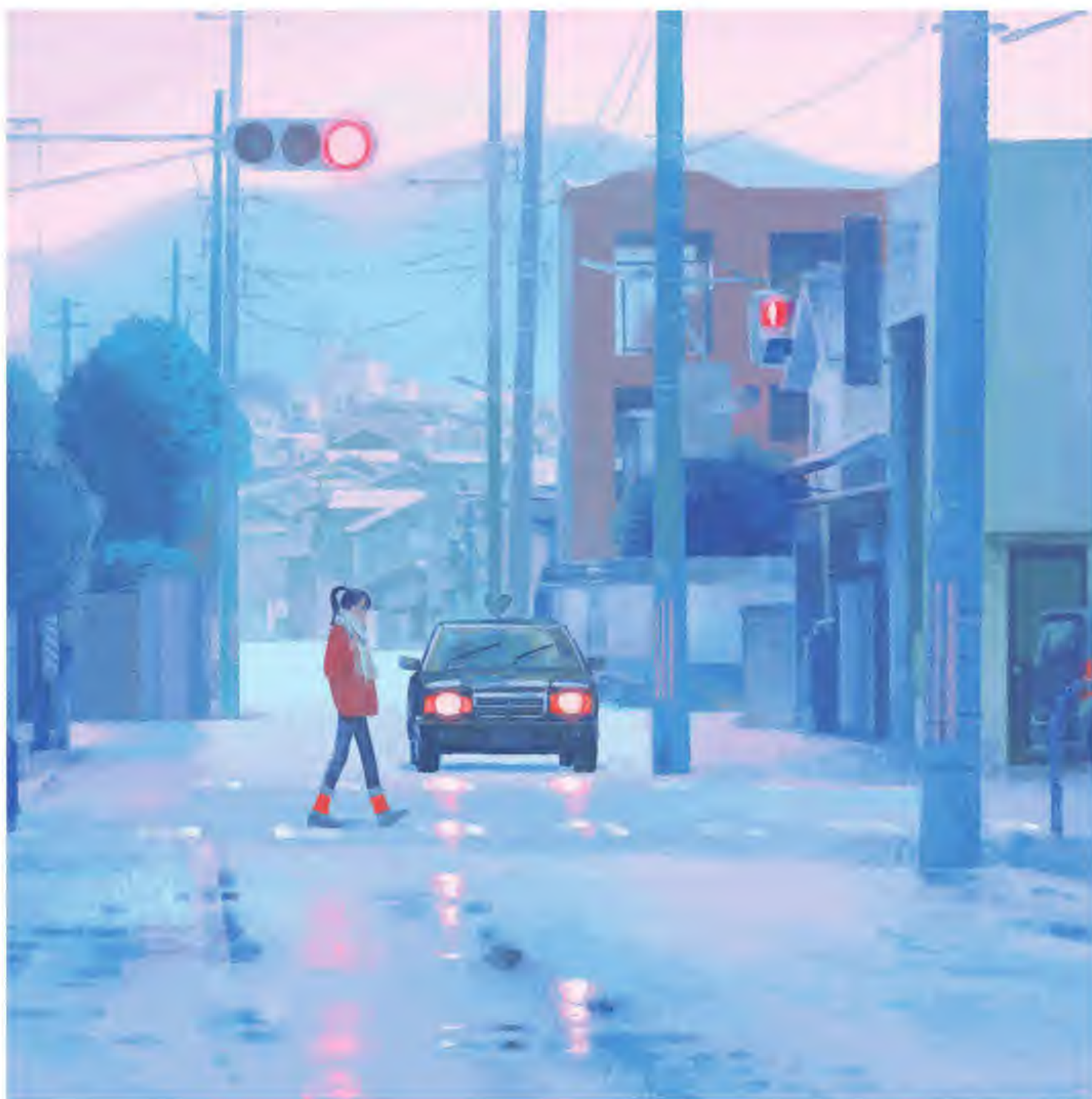






「師走の黄」Personal Work／2016





「赤いひととき」Personal Work/2016





「衣替え」Personal Work／2016





「やわらかな午後」Personal Work／2016





「朝のこどもの玩具箱／あさのあつこ」装画／2012／文藝春秋





「夜のだれかの玩具箱／あさのあつこ」装画／2012／文藝春秋





「イーハトーブ探偵 ながれたりげにながれたり：賢治の推理手帳I／鍋木 蓮」装画／2014／光文社





「イーハトーブ探偵 山ねこ裁判：賢治の推理手帳II／籾木 蓮」装画／2015／光文社





「ぐるぐるの図書室／工藤純子、廣嶋玲子、濱野京子、菅野雪虫、まはら三桃」装画／2016／講談社









「こんなにも優しい、世界の終わりがた／市川拓司」装画／2013／小学館



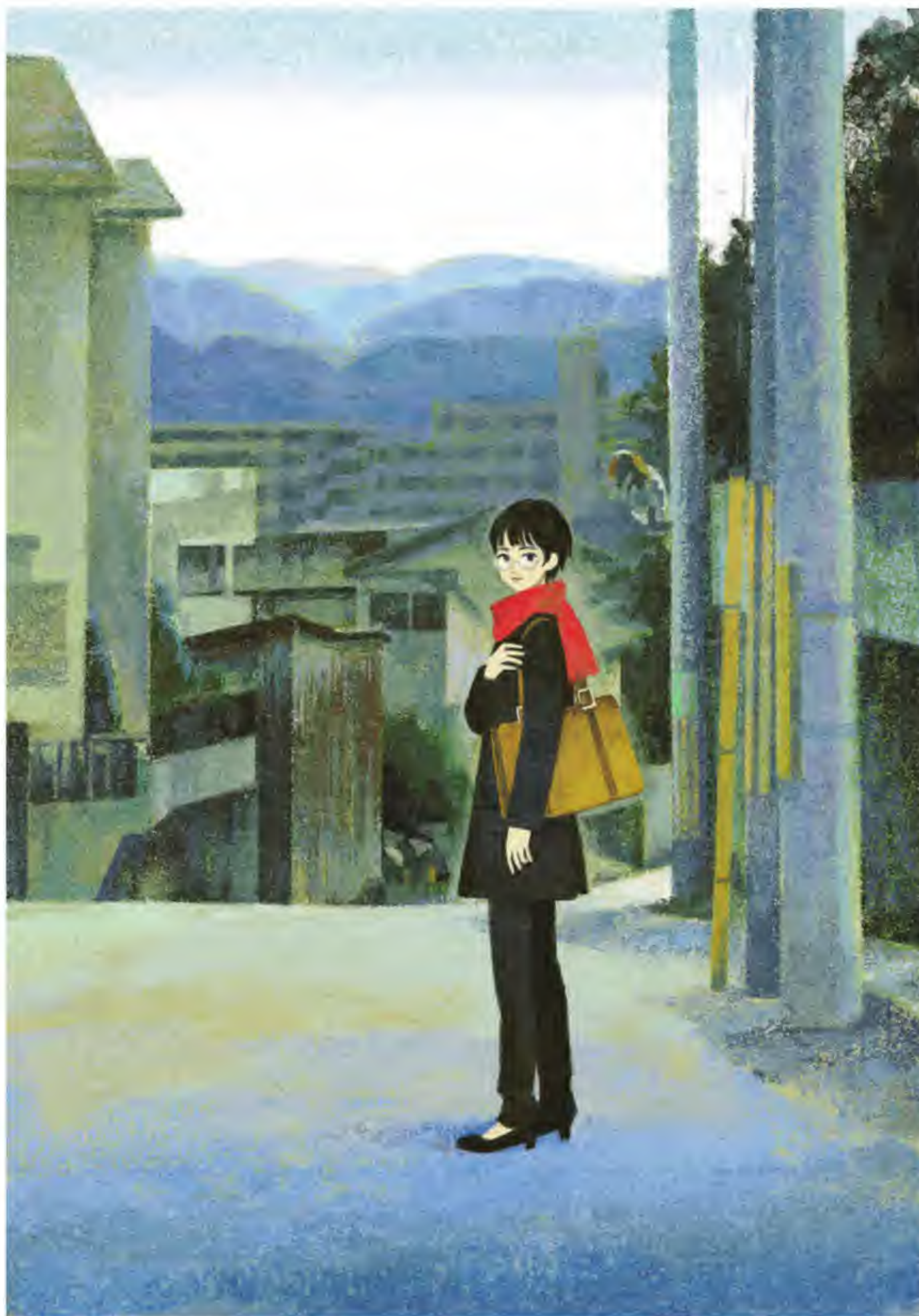






「雪猫」/大山淳子 装画 / 2012 / 講談社





「福家警部補の追及」大倉崇裕 装画／2015／東京創元社





「どんより」Personal Work/2015





「うそうそ時ときどき嘘」Personal Work/2014





「立ち止まる」Personal Work/2016





「あたたかい」Personal Work/2016





「夏だけの白」Personal Work／2016









「曇天と緑」Personal Work／2016









「冷たい花」Personal Work/2014









「おみ足とウミウシ」Personal Work/2014









「生者の行進／石野品」装画／2012／早川書房





「白い雨（新装版）／赤川次郎」装画／2013／光文社





「思い出あずかります／吉野万理子」装画／2013／新潮社





「雨の向こう側」高田祐 装画／2014／早川書房





「ものだま探偵団 (1) ふしぎな声のする町で」ほしおさなえ 装画／2013／徳間書店





「ものだま探偵団(2) 駅のふしぎな伝言板／ほしおさなえ」装画／2014／徳間書店





「福家警部補の挨拶／大倉崇裕」装画／2013／東京創元社





「福家警部補の再訪／大倉崇裕」装画／2013／東京創元社





「ミルク煮」Personal Work／2013





「臆む空」Personal Work／2013





「微びた月」Personal Work／2013





「薬局へ行く」Personal Work/2013





「迷子の木」Personal Work／2013





「寝醒め」Personal Work/2014





「丸太町ルヴォワール／円居 挽」装画／2009／講談社



「鳥丸ルヴォワール／円居 挽」装画／2011／講談社





「今出川ルヴォワール／円居 挽」装画／2012／講談社



「河原町ルヴォワール／円居 挽」装画／2014／講談社













「春へつづく」加藤千恵 装画／2013／ポプラ社





「虹果て村の秘密／有栖川有栖」装画／2012／講談社





「夜戯らし」Personal Work／2012





「影を弾く」Personal Work/2013





「ささめく足もと」Personal Work/2013





「しるまし」Personal Work/2013





「やがて藍色」Personal Work／2013





「Matsuri」Personal Work/2013





「クシュン期」Personal Work／2012





「つてこと」『MdN 2013年1月号』メイキング用イラスト／2012／エムディエヌコーポレーション





「色採り鳥」Personal Work/2012





「隔て」Personal Work/2013





「ほとひる時刻」Personal Work/2012





ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# MAKING

## PART 1









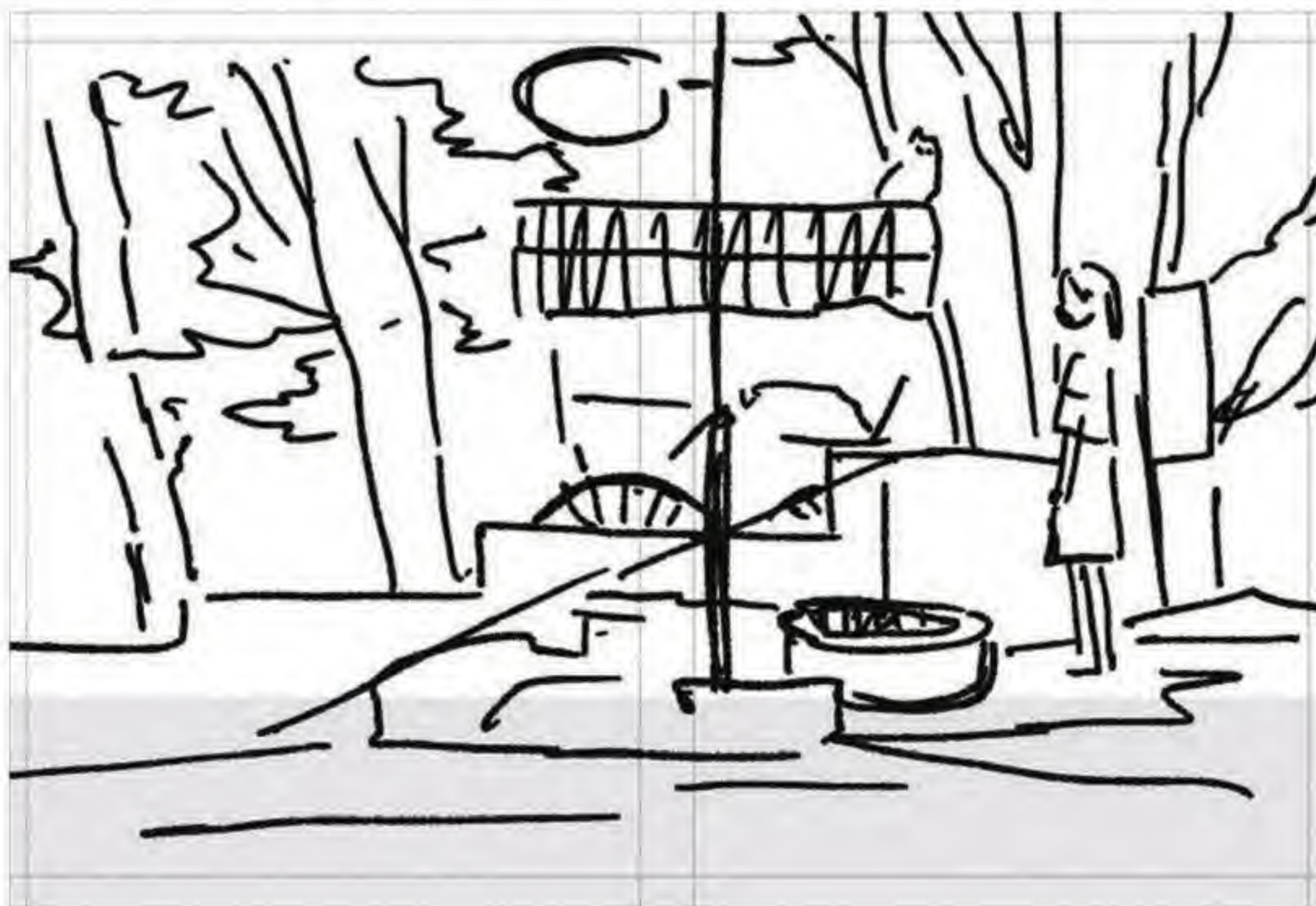


# 作品の構図を考えながらラフを描く

作品を制作するにあたって、まずは構図を考えながらラフを描いてイメージを固めていきます。ラフの段階でパーツごとにレイヤーを分けておくと、後工程での作業がスムーズに進みます。

## STEP

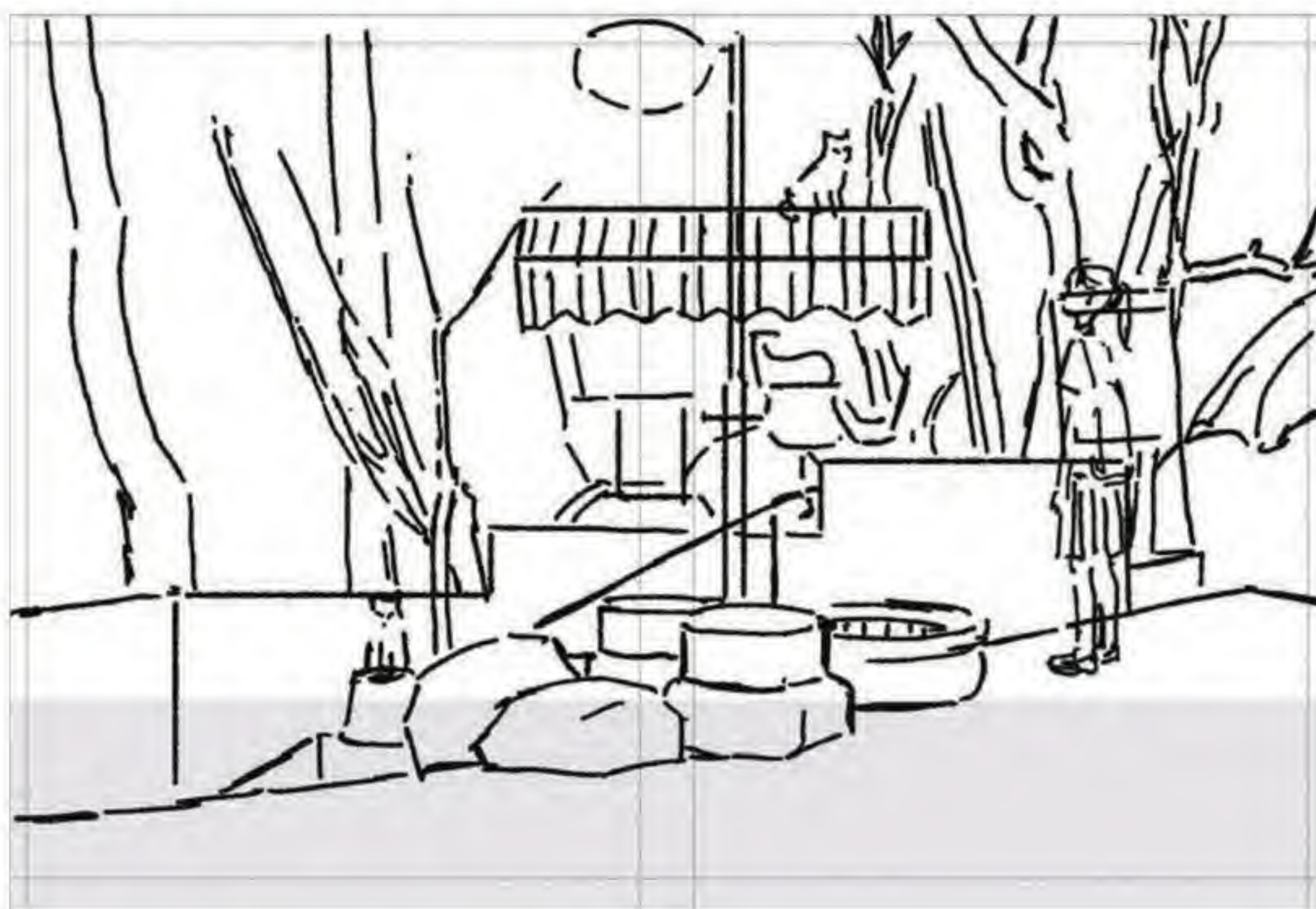
## 1 仕上がりをイメージしながら作品の構図を考える



まず、印刷物の寸法や規格を考慮して構図を考えていきます。今回の作品は書籍のカバーイラストなので、背や帯の位置にガイドを引いて仕上がりをイメージしながら人物や猫、樹木などのモチーフの大きめの位置を決めました。カバーの場合はメインモチーフを中央に置けないので、左右に分断した時の見え方にも気を配り、表1と表4のどちらも楽しめるように構図を考えるのがポイントです。

## STEP

## 2 各モチーフの形や大きさを決めてラフを描いていく



構図が固まったところで、人物や猫、樹木などのモチーフの形やサイズをおおざっぱに決めてラフを描いていきます。後工程で線画を描いたり色を塗ったりする際にパーツ単位で行いたいのので、ラフの段階から「人物」、「人物の影」、「猫」、「木々」、「レンガ」といった具合にレイヤーを分けて整理しておきます。



## STEP

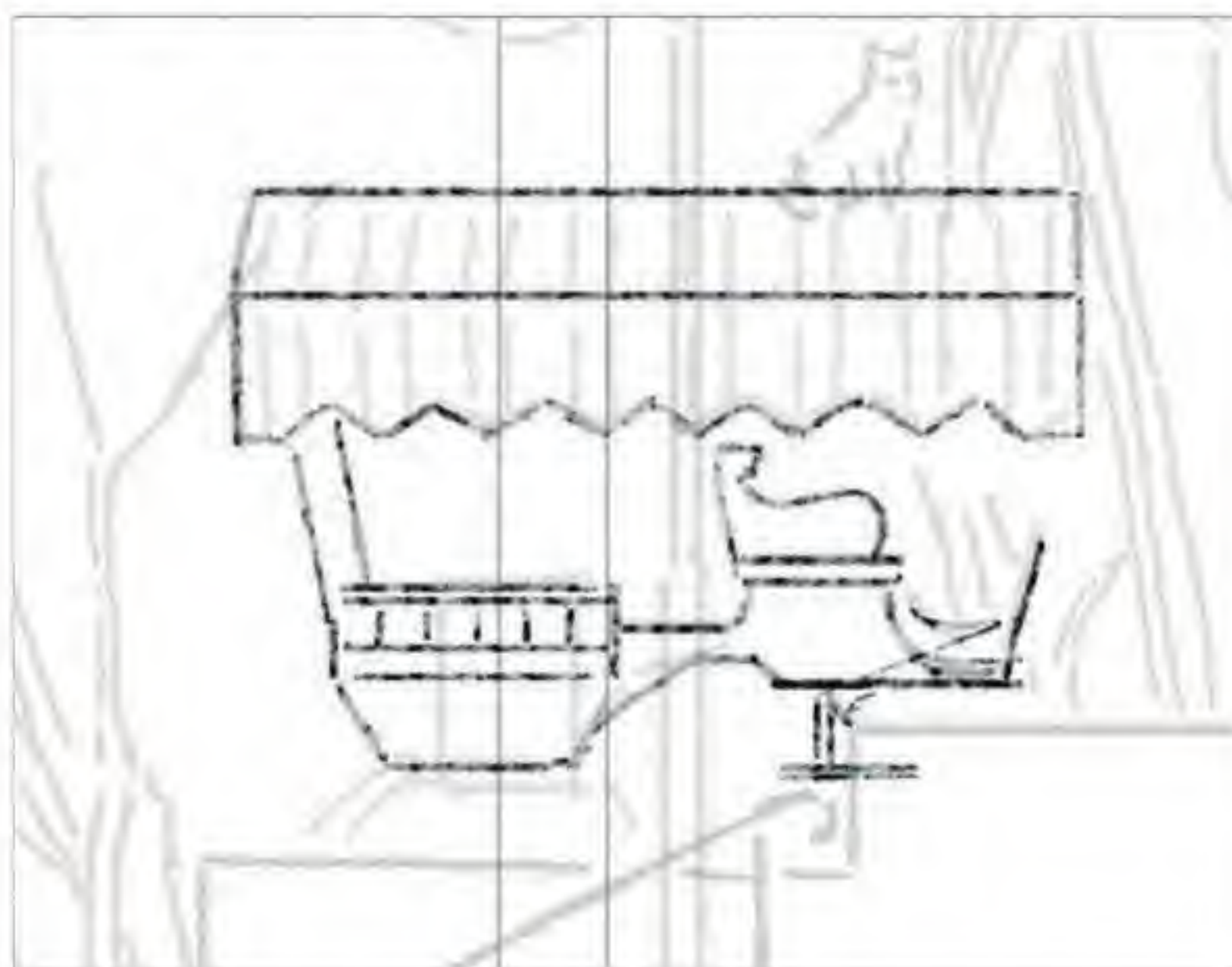
## 3 線画を描く下準備としてレイヤーの不透明度を下げる



ラフが完成したら、レイヤーパネルで各パーツのレイヤーを「不透明度：10%」程度に変更しておきます。これによってラフの黒い線が薄く表示されるので、それを線画を描く際のガイドにします。

## STEP

## 4 ブラシをカスタマイズして新規レイヤーに線画を描く

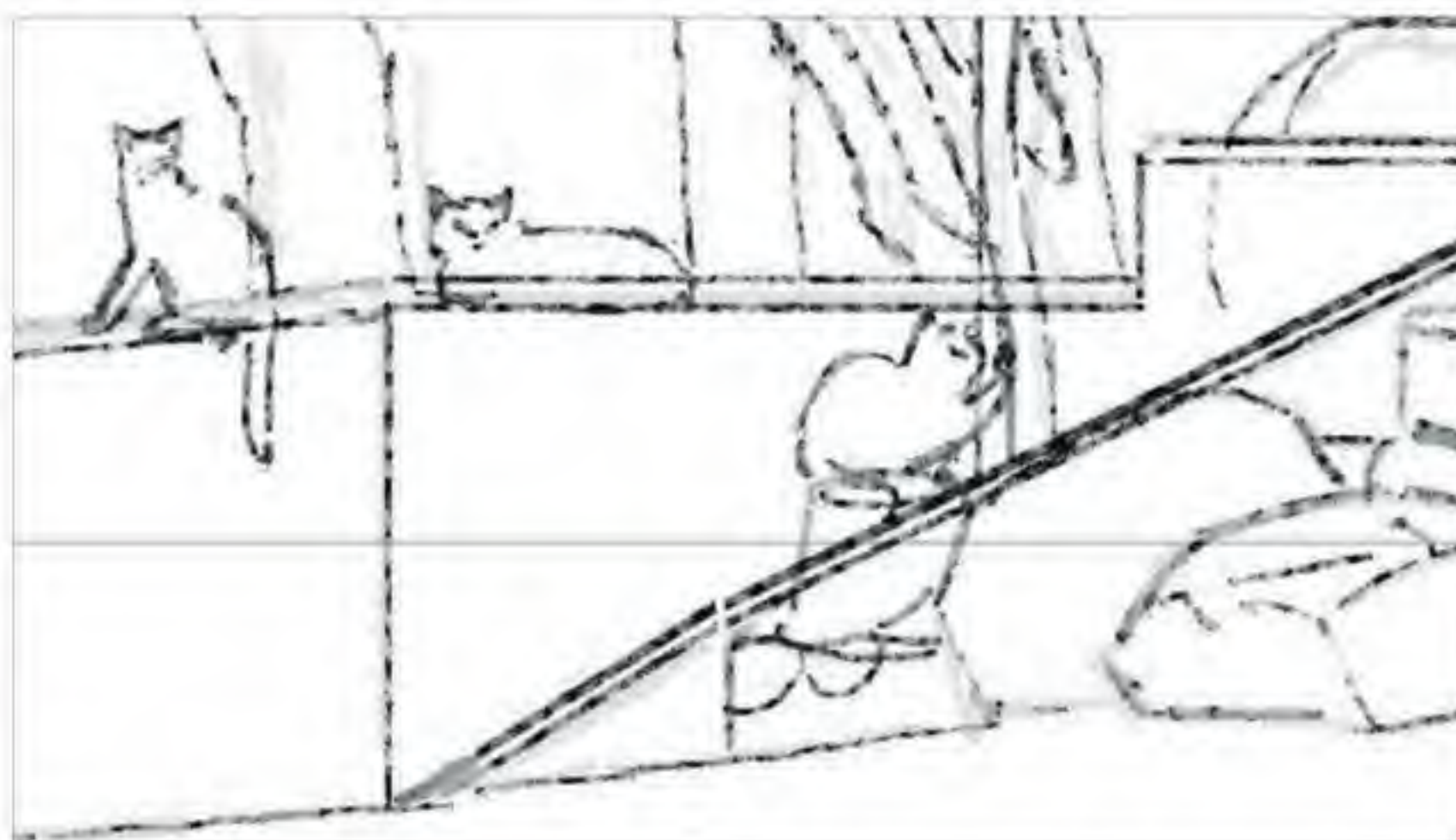
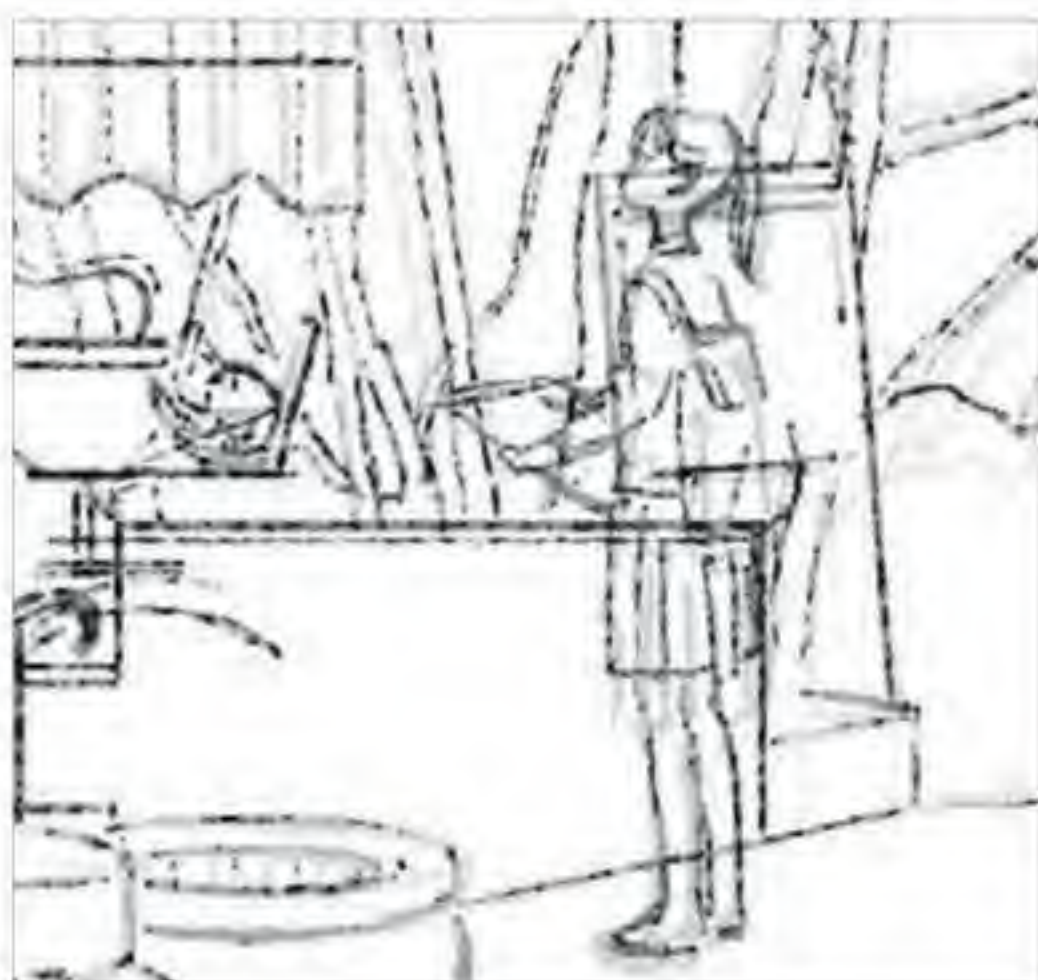


まずは、「[ブラシ] ツールを選び、[ブラシプリセット] パネルから「[パステル(粗)]」などの素材感のあるブラシを選択します。その際、「[ブラシ] パネルの「[テクスチャ]」のパターンピッカーからイメージにあったテクスチャを選んだり、「[散布]」の設定を変更したりすると(左)、手軽に描き味を変えることができます。必要に応じてブラシをカスタマイズしたら、各パーツのレイヤーの前面に新規レイヤーを作成して線画を描いていきます。今回の作品では最終的に線画は残さないなので、細かく描き込むのではなく、モチーフに色を塗る際のガイドにするような感じでざっくり描いていきます(右)。



## STEP

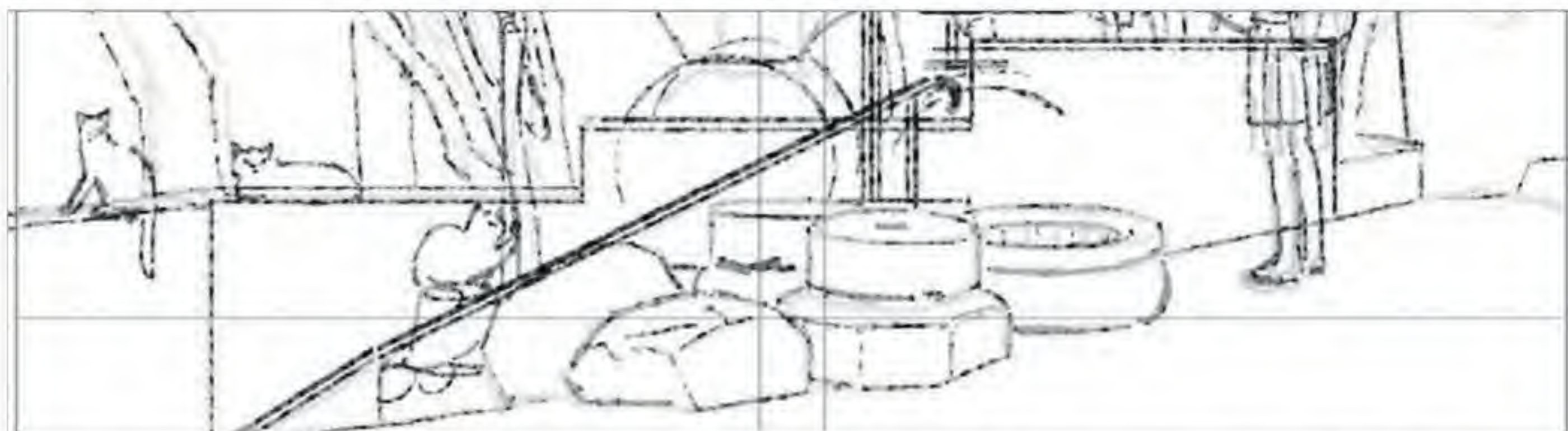
## 5 他のモチーフで隠れている部分も線画を描いておく



人物の背後にあるレンガや看板(左)、猫と重なっている部分のレンガブロックのように(右)、他のモチーフで隠れてしまう部分も省略せず線画を描いておきます。そうすることで、あとでモチーフの位置や形を変更したくなった場合でも、背景を描きなおすことなく位置や形を調整することができます。

## STEP

## 6 モチーフの位置や形に気を配りながら線画を描き進める

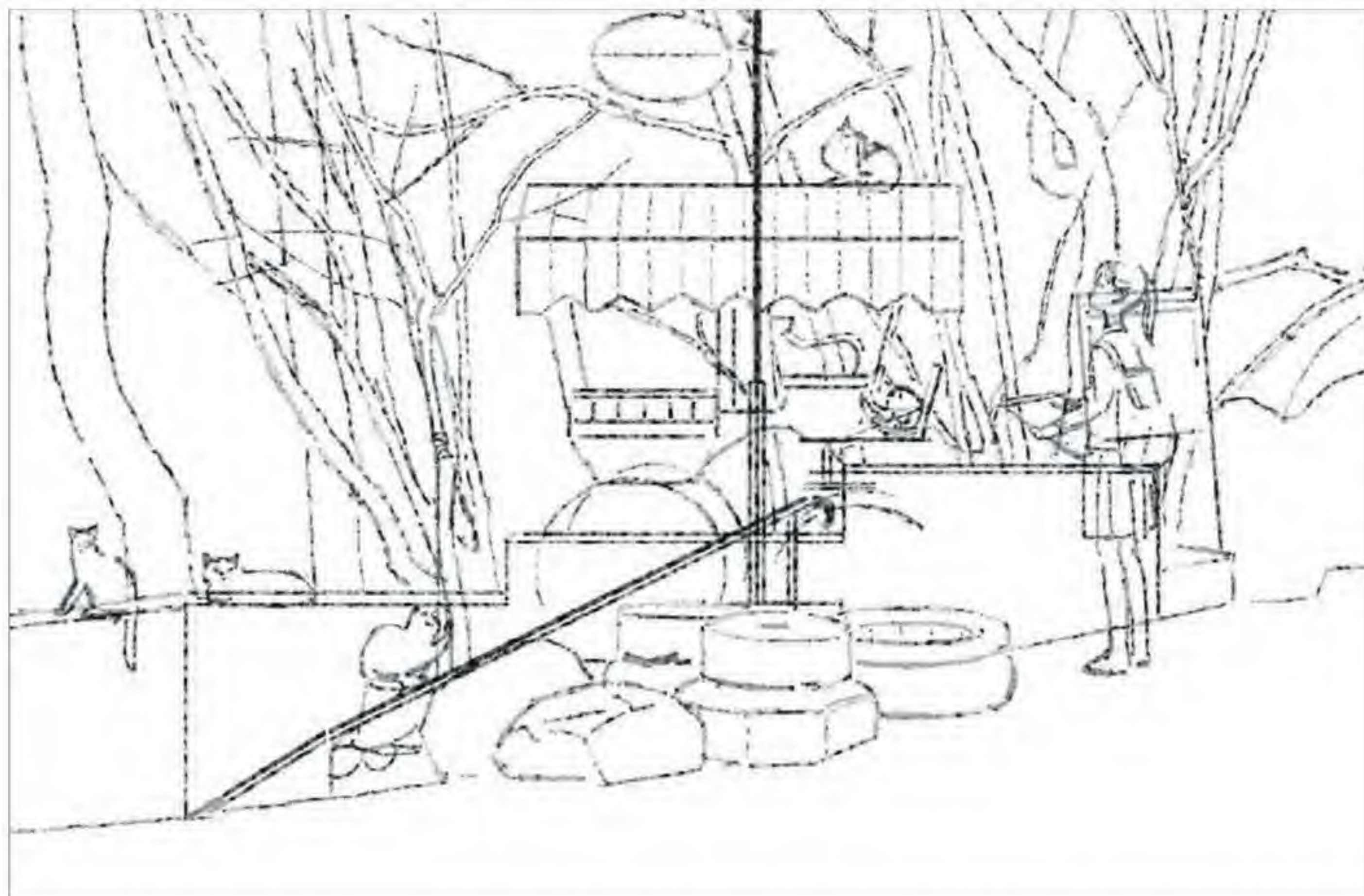
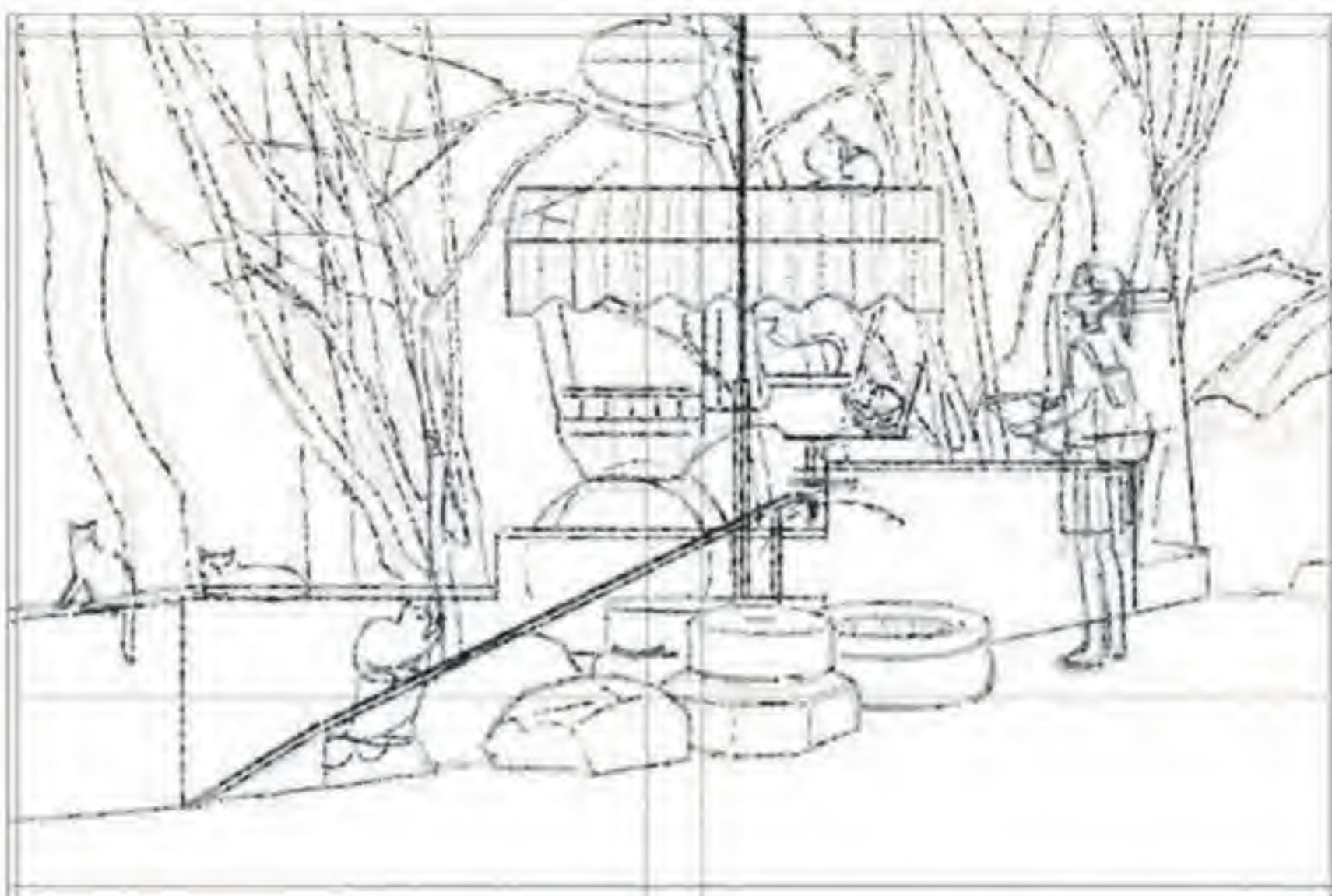


全体のバランスを考えてモチーフの位置や形を調整しながら、線画を仕上げていきます。木々の葉っぱやレンガブロックなどのディテールはあとあと描きこんでいくので、この段階では樹木の幹部分や(上)レンガブロックの輪郭を描くだけにとどめます(下)。



## STEP

## 7 ブラシですべてのモチーフを描いて線画を仕上げる



すべてのモチーフの線画を描いたら、パーツごとにレイヤーをグループ化して整理します(左上)。これで線画は完成です(右上)。最後に、[レイヤー]パネルで[レイヤーの表示/非表示]をクリックしてラフのレイヤーをすべて非表示にして、線画部分のみを表示させ(下)、構図や各モチーフのバランスなどを再チェックしておきます。



# ベースとなる色を決めて彩色を施す

線画を作成したら、各モチーフのベースとなる色を決めて彩色していきます。  
下塗りを施したあとで塗り重ねて、色数を増やしていくのがポイントです。

## STEP

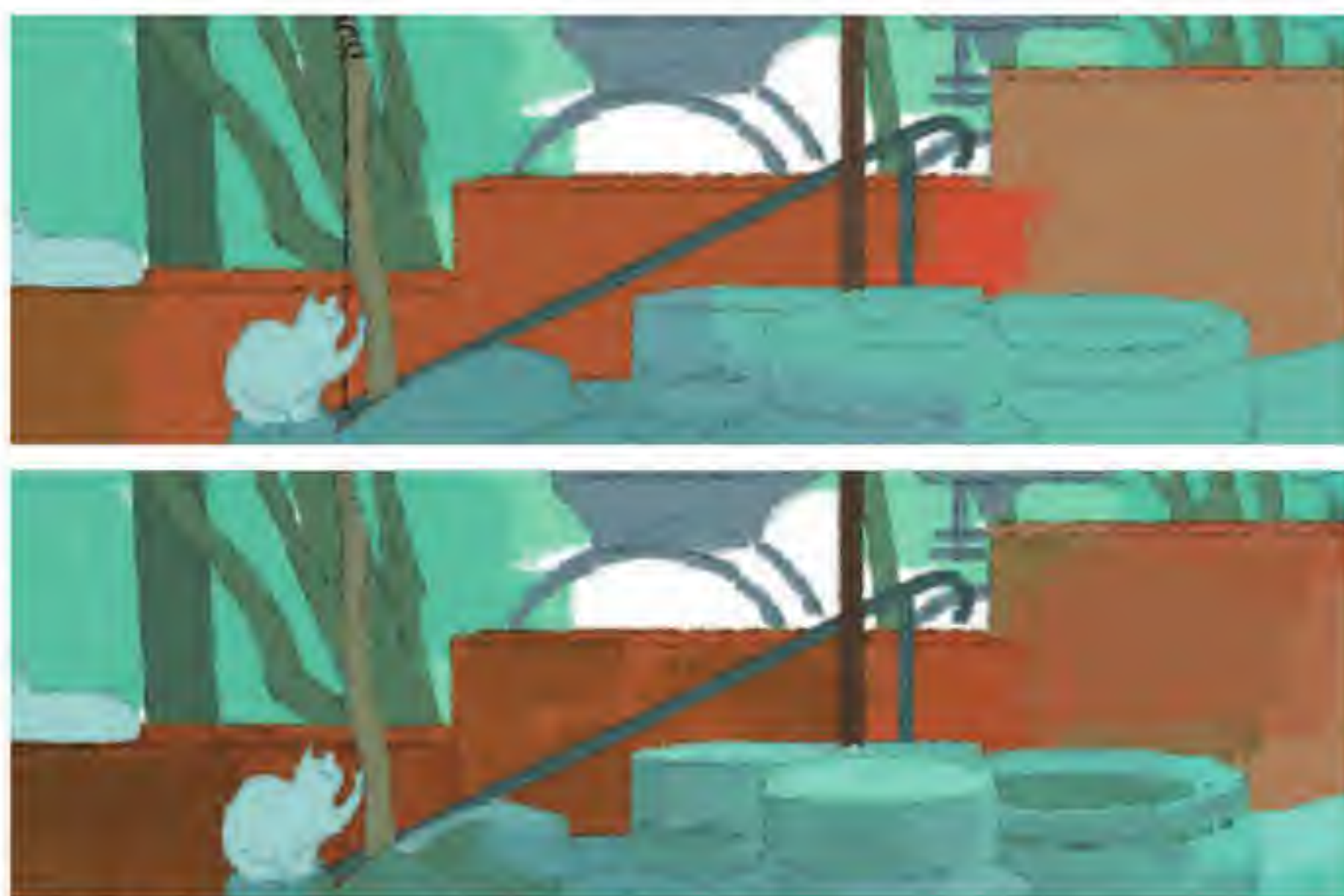
## 1 新規レイヤーを作成してベタ塗りを施す



各パーツの下地に色を着けていきます。まず、新規レイヤーを作成したら、[レイヤー] パネル上でドラッグして線画のレイヤーの背面に移動します。続いて、パーツのベースとなる色を決め、[ブラシ] ツールで着色していきます(左)。あとで描き込んでいくことを想定し、その際に指針となるような色をベタ塗りするのがポイントです。これを各パーツごとに行います(右)。

## STEP

## 2 下地をはみ出さないように色を塗り重ねる



色を塗り重ねていきます。まず、[レイヤー] パネルで下塗りしたレイヤーをクリックして選択したら、[ロック：透明ピクセルをロック]をクリックします。これで下地の色をはみ出さずに色を塗ることができます。続いて、[ブラシ] ツールを選択してPHASE 01のSTEP 4でカスタマイズしたブラシを選び、[ブラシ] パネルの[その他]で[不透明度のジッター]を[コントロール：筆圧]に変更します(左)。あとは、必要に応じてブラシの直径を変更しながら色を塗り重ねていきます(右上が下塗りした状態で、右下が色を塗り重ねた状態です)。



## STEP

## 3 選択範囲をつくり効率的に色を塗り重ねる



車(ここでは猫の遊び場になっているので猫車と呼びます)の屋根のように複数の色で下地を塗り分けている場合は選択範囲を利用すると効率的です。まず、屋根のレイヤーを選択したあと、[選択範囲]メニュー→[色域指定]を選んで色を塗りたい部分(この場合は屋根の緑の部分)をクリックします。続いて、[選択範囲のプレビュー:クイックマスク]に変更したら、色を塗りたい部分にマスク(薄い赤い色)がかかっていない状態になるよう、[許容量]の数値を上げて適用します(左)。これにより屋根の緑色の部分に選択範囲が作成され、その部分だけに色を塗ることができます(右)。

## STEP

## 4 さらにブラシで色を塗り重ねていく



さらに色を塗り重ねていきます。今回の作品は、アナログ的な温かい質感や情報量の多さではなく、お絵かき掲示板に投稿される絵やドット絵のような、フラットな色面や低解像度ならではの美しさを持つ絵を目指しています。そのようなフラットな色面を描く際は、[ブラシ]パネルの[その他]で[不透明度のジッター]を[コントロール:オフ]に戻してベタ塗りで色を重ねていきます。逆に、色数を増やして色に厚みを出したい部分は[コントロール:筆圧]にして塗り重ねます。この後の工程も、基本的にこれらの作業の繰り返しになります。







## STEP

## 5 人物のシルエットや色を決めていく



背景に馴染むように人物を描いていきます。まず、ここまでの手法で背景に色を塗り重ねていきます。続いて、人物のレイヤーの前面に新規レイヤーを作成したあと、[ブラシ]ツールを使い、背景に馴染むような色で人物のシルエットを描き、髪の毛や目、バッグ、服、靴などに色を塗っていきます。塗り終わったら、元の人物のレイヤーは非表示にします。左が作業前の状態で、右が作業後です。

## STEP

## 6 人物に合わせて背景に色を塗り足す



人物とのバランスを考えながら、背景に色を塗り重ねていきます。その際、背景の色を増やすのに合わせて他のモチーフの色も調整しておきます。ここでは、日陰(猫車の中)にいる猫を少し暗めに、それ以外の猫を明るめに調整しています。

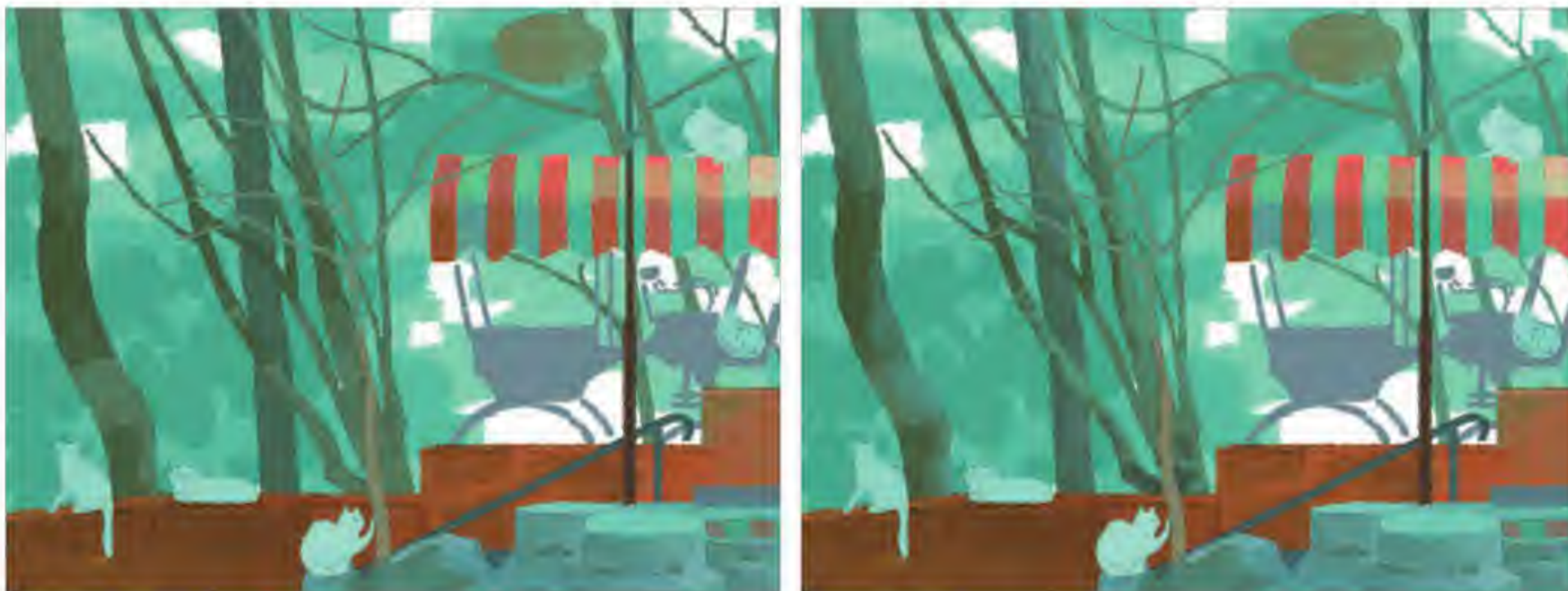


## 背景に色を塗り重ね空気感を出す

背景の木々の葉や幹などに色を塗り、徐々に空気感を出していきます。  
同時に、猫車やレンガブロックなどの人工物のディテールも少しずつ描いていきます。

## STEP

### 1 仕上がりをイメージしながら作品の構図を考える



背景の木々や人工物に色を乗せたりディテールを描いたりして、少しずつ空気感を出していきます。まず、木々の下塗りのレイヤーを選択したら、[ブラシ] ツールで木の幹の部分に色を塗り重ねていきます。続いて、線画のレイヤーを非表示にします。左が色を塗り重ねる前、右が色を塗り重ねて線画を非表示にした後の状態です。

## STEP

### 2 ベタ塗りで木の葉を描いて空気感を出す

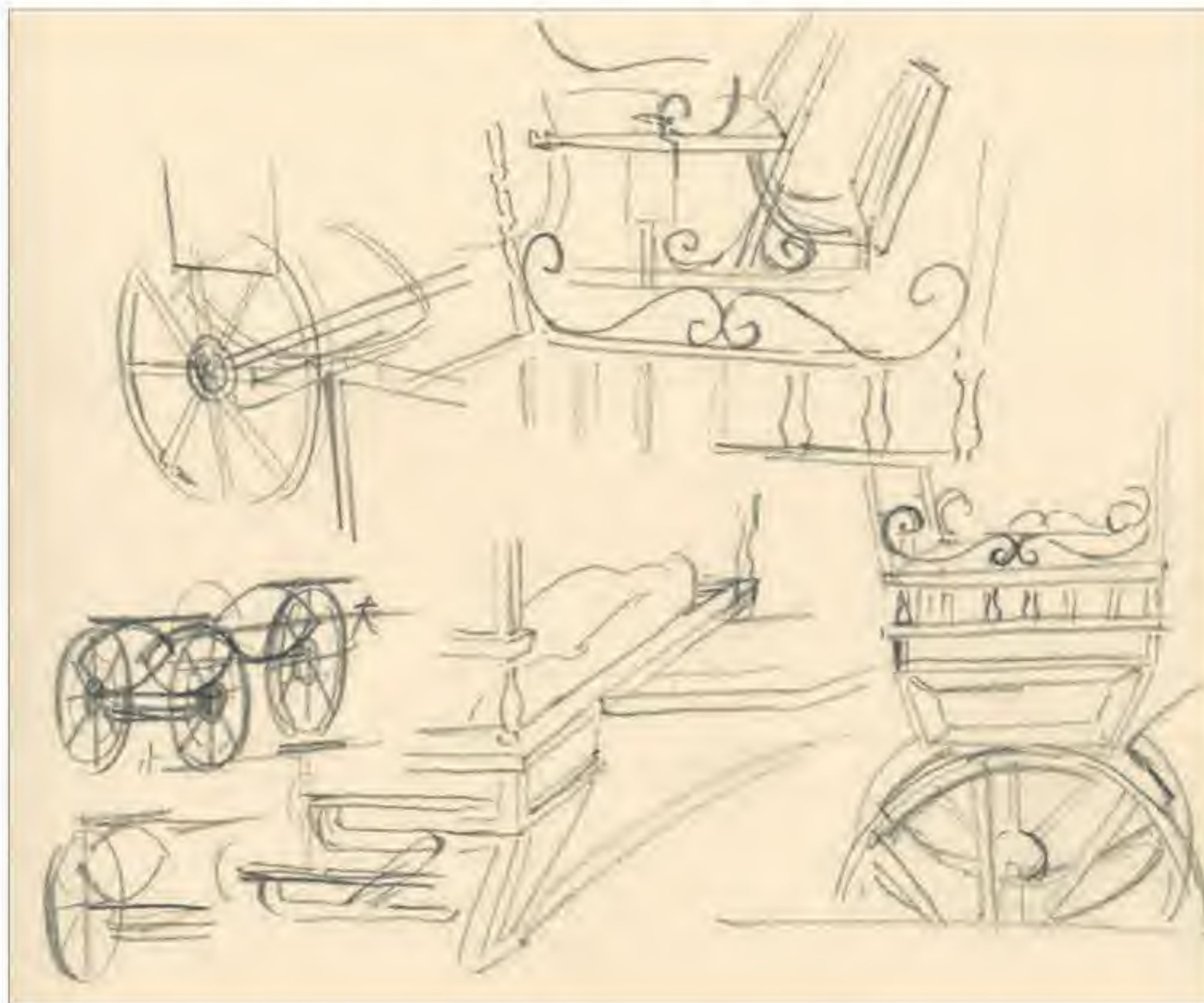


木の葉を描いていきます。この作品で木の葉は一番遠くにあり、かつ一番面積の広い部分になります。この作品で目指す「フラットな色面や低解像度の美しさ」を表現したいところなので、色数を抑えてベタ塗りで彩色していきます。



## STEP

## 3 猫車の構造やディテールを確認する



猫車のディテールを描く下準備を行います。馬車や人力車などの写真や実物をもとに、猫車を描く際に参考になる構造やパーツをスケッチブックなどにメモしておきます。今回は、車輪や装飾、客室の構造など、想像だけでは描きづらい部分をあらかじめスケッチしておきました。

## STEP

## 4 消しゴムツールで猫車のシルエットを整える



STEP 3で用意したスケッチを参考にしながら、猫車のシルエットを整えていきます。まず、[レイヤー]パネルで猫車の下塗りレイヤーの[ロック：透明ピクセルをロック]をオフにします。続いて、[消しゴム]ツールで削ったり、[ブラシ]ツールで描き足したりしながら、猫車のシルエットを整えていきます。左が元の猫車、右がシルエットを整えた猫車です。



## STEP

## 5 猫車の細かなパーツをブラシで描いていく



猫車の細かなパーツを描いていきます。猫車は複雑な構造を持つ人工物なので、「奥の車輪」、「手前の車輪」、「装飾部分」などのようにパーツごとにレイヤーを分けて作業するとスムーズです。また、手前のレンガブロックや柱のように作業の邪魔になるモチーフはレイヤーを非表示にしておくと描きやすくなります。ここでは、スケッチを参考に車輪や装飾パーツなどを描き（左）、作業を終えたあとで非表示にしていたレンガブロックや柱のレイヤーを表示させました（右）。

## STEP

## 6 レンガブロックの模様を作成する



レンガブロックのディテールを描く下準備を行います。まず、レンガの下塗りレイヤーの前面に新規レイヤーを作成し、パースに合わせて[ブラシ]ツールで太めの横縞を描きます（上）。続いて、[消しゴム]ツールで縦に切れ目を入れてブロックの形をつくります（下）。



## STEP

## 7 レンガブロックの溝のベースをつくる



レンガブロックの溝のベースをつくります。まず、レンガの下塗りレイヤーを複製したら、複製元のレイヤーを非表示にします。次に複製した方とSTEP 6で作成したブロックのレイヤーをレイヤーパネル上で両方とも選択し、[レイヤー]メニュー→[レイヤーを結合]を実行します。続いて、[選択範囲]メニュー→[色域指定]を選んでブロック部分をクリックして選択範囲をつくったあと(左)、deleteキーを押してブロックの部分をカットします(右)。これがレンガブロックの溝部分のベースになります。

## STEP

## 8 レンガブロックに溝をあしらう



レンガブロックに溝をあしらいます。まず、レンガブロックの溝部分のレイヤーを選択した状態で、[イメージ]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度]を選びます。続いて[彩度]のスライダを左に動かして少し彩度を落とします(左)。あとは、STEP 7で非表示にしたレンガの下塗りレイヤー(複製元の方)を表示させれば、レンガブロックの溝ができあがります(右)。







STEP

9 背景を整え全体の空気感を表現する



全体のバランスを確認しながら背景を整えていきます。ここでは、[ブラシ]ツールでレンガブロックやその溝部分に色を塗り重ね、よりレンガらしくなるよう調整しました。上が調整前、下が調整後です。

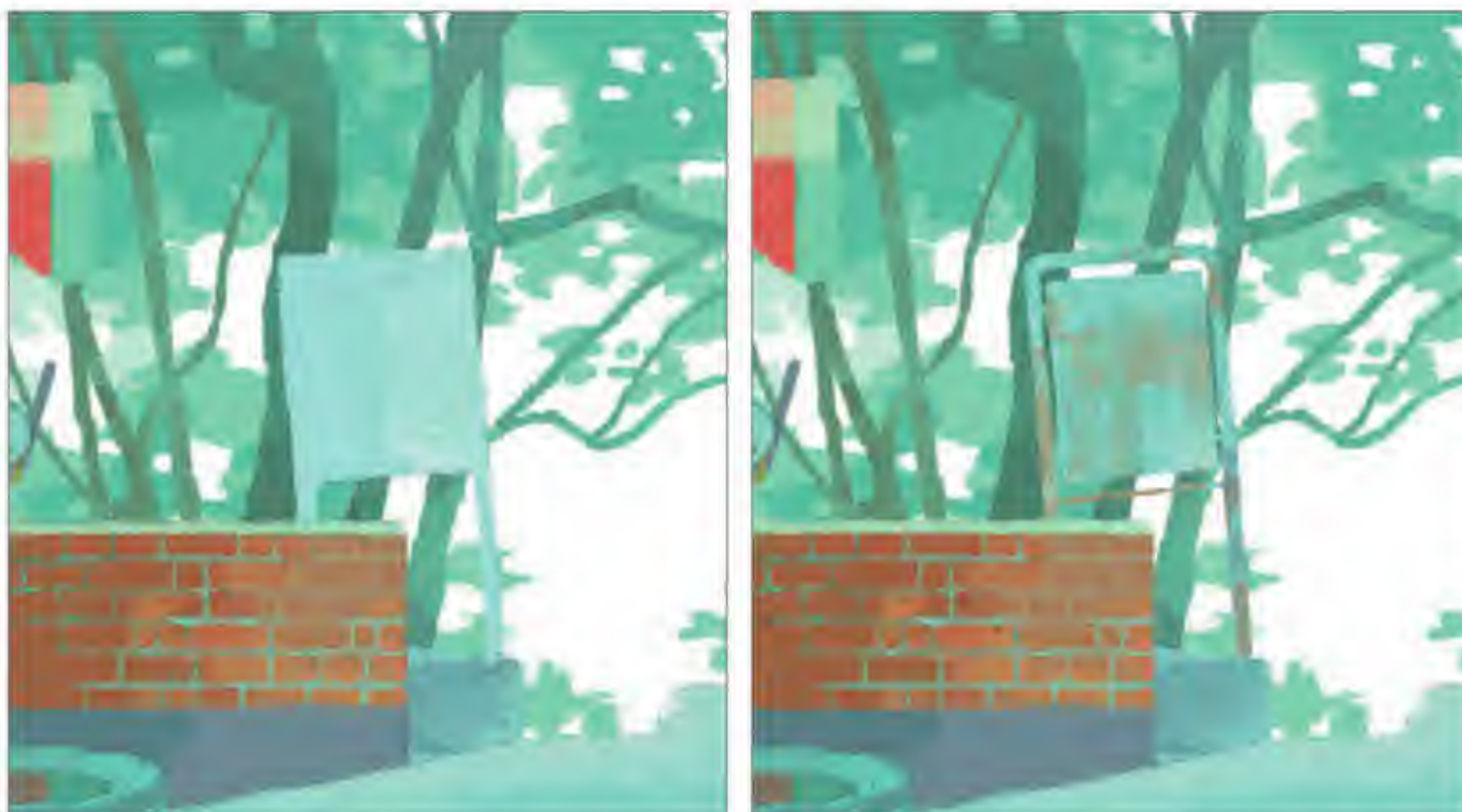


## 細部を描き込みモチーフの深みを出す

基本的な塗りが終わったら、ブラシでディテールを描き込んでいきます。  
背景の中でメインモチーフが程よく引き立つように描いていくのがポイントです。

## STEP

### 1 人物の背後の看板を控えめに描き込む



人物の背後の看板を「ブラシ」ツールで描き込んでいきます。その際、あまり細かく描き込んでしまうと前面にいる人物が目立たなくなるので、看板らしく見える程度にぼんやりと控えめに色を塗り重ねていきます。左が描き込む前、右が描き込んだ後です。

## STEP

### 2 地面などの細部を描いて表情をつける

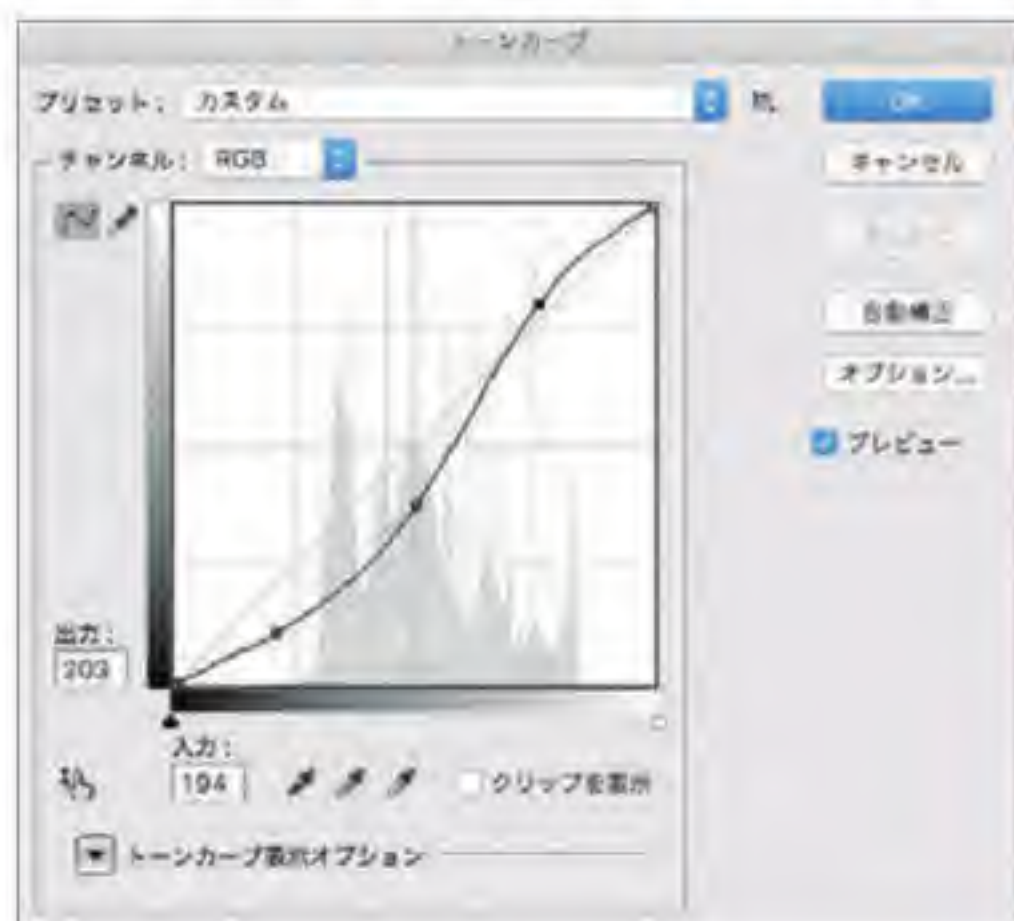


地面のディテールを「ブラシ」ツールで描いていきます。ここでは、地面の凸凹や陰影を描くなどして、表情を加えていました。



## STEP

## 3 猫車の構造やディテールを確認する



現状だと木の葉と地面の色味が似ているため、全体に締まりのない感じになっています。そこで、地面の色味を調整します。まず、[レイヤー]パネルで地面のレイヤーを選択したら、[イメージ]メニュー→[色調補正]→[トーンカーブ]を選び、左のように設定して適用します。地面が少し暗くなり、木の葉の緑が際立つようになりました(右)。

## STEP

## 4 猫車やレンガブロックをブラシで描き込む



さらに背景を描き込んでいきます。ここでは、[ブラシ]ツールで猫車の車体を描き込んだり、レンガブロックのコンクリートの基礎部分に色を塗り重ねたりして、表情をつけていきました。



## STEP

## 5 猫車の屋根に要素を描き加え陰影をつける



猫車の屋根に表情をつけていきます。まず、屋根のレイヤーを選択し、[ブラシ]ツールでシワやたるみを描きます(左)。続いて前面に新規レイヤーを作成し、ベタ塗りで白線を描き足したあと(右上)、レイヤーパネルで[ロック:透明ピクセルをロック]をオンにし、白線の下側(影になっている部分)を少し薄暗い色で塗り重ねていきます(右下)。

## STEP

## 6 人物のディテールを描き加える



人物を描き進めていきます。全体のバランスを見ながら[ブラシ]ツールや[消しゴム]ツールでシルエットを修正し(左)、目や髪の毛、服のシワ、スカートのヒダなどを描きます(右)。この作品の季節が9~10月ごろのイメージだったので服は長袖にしています。なお、今回の作品を含め、風景の中の人物や動物を描く際は、光源や立体感を重視するのではなく、周囲と色調にほんのり差をつけて程よく存在感が出るように意識しながら制作しています。



## STEP

## 7 木の枝の手前に葉を描き足していく



木の枝の手前に葉を描き加えていきます。PHASE 03のSTEP 2と同様に、作品が目指す「フラットな色面や低解像度の美しさ」を表現するため、現状の木の葉の色数をこれ以上増やさないようにしながらベタ塗りで色を着けていきます。上が木の葉を描き足す前、下が描き足した後です。



## STEP

## 8 猫を描き込んで表情や動きをプラスする



猫を描き込んでいきます。[ブラシ] ツールや[消しゴム] ツールでシルエットを修正し、毛並みや顔などを描き加えます。猫というものは「当たり前のように風景に溶け込んでいるけれど、出会うときはいつも唐突」というイメージがあるので、置物のような姿ではなく何らかの動作の途中に見えるよう意識して描きました。

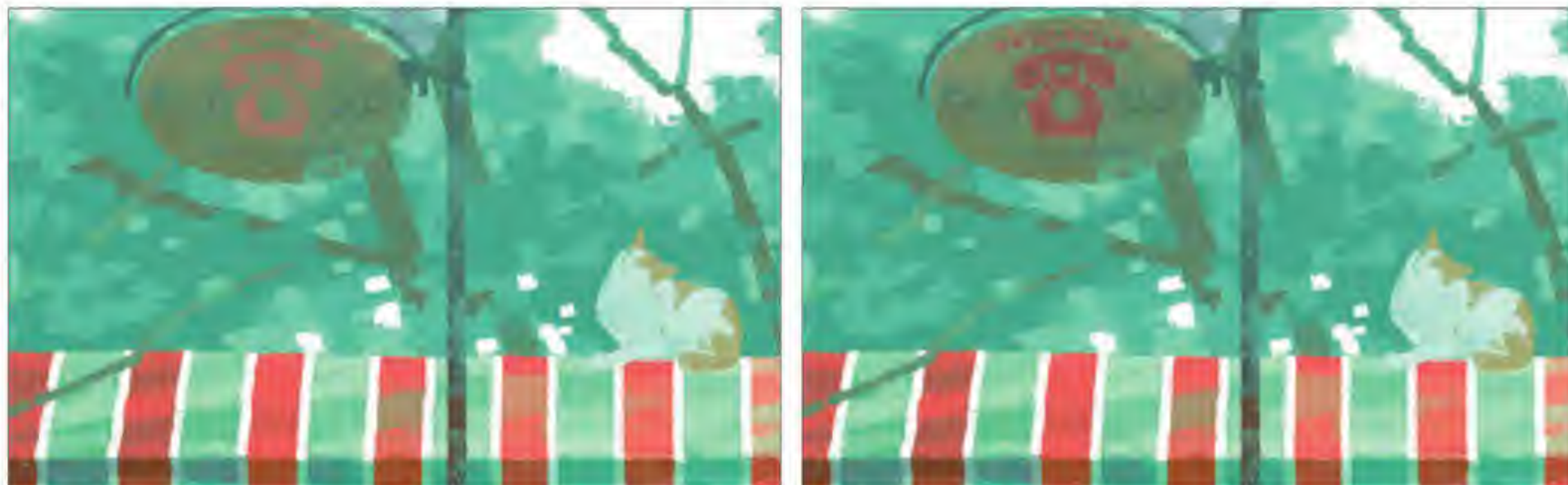






## STEP

## 9 地の部分とのバランスに注意して電話の看板を描く



電話の看板を描いていきます。まずは、電話の看板のレイヤーを選択し、[ブラシ] ツールで「でんわ」や「でんぼう」の文字、電話のマークなどを描きます(左)。続いて、文字やマークに色を塗り重ねて少しだけコントラストをつけていきます(右)。今回の作品は書籍のカバーイラストなので、上に文字要素が乗ることを考え、作品をパッと見たときに絵の中の文字が頭の中に意味のあるものとして入ってこないよう気をつけています。この看板も、文字をできるだけ引き立たせないよう、地の部分とのバランスに注意しながら描いています。

## STEP

## 10 全体を見渡して必要に応じ微調整を行う



ある程度描けたら、あとは全体を見渡して各モチーフのバランスなどをチェックします。必要に応じてモチーフのディテールを修正したり、要素を描き加えたりして微調整しておきます。



# 色味の調整などを行い作品を仕上げる

個々のモチーフの色味を調整したり、細部を描き込んだりして作品を仕上げていきます。作品全体の色味に関わる部分は、調整レイヤーを利用すると効率的です。

## STEP

## 1 全体の色の傾向に合わせて赤色を調整する



作品全体を見渡したとき、背景の中で猫車の屋根やレンガ、電話の看板の赤色が少し浮いて見えます(左)。そこで、[イメージ]メニュー→[色調補正]→[特定色域の選択]を選び、ダイアログで[カラー: レッド系]になっているのを確認してから[ブラック]のスライダを左に少し動かして適用し、周囲となじむように赤系の色を少し抑えます。

## STEP

## 2 背景の木々の葉を描き足していく

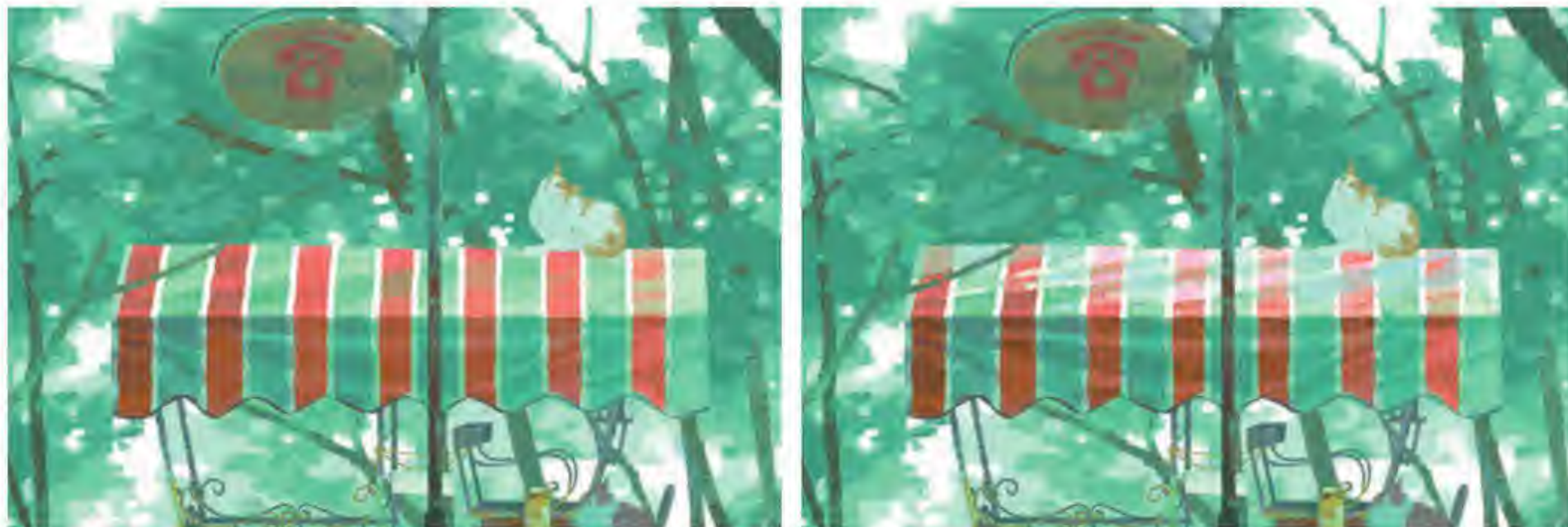


要素を描き足したり、陰影を強調したりして、作品を仕上げていきます。ここでは、[ブラシ]ツールで木々の手前側に葉を描き足して空間の奥行きを強調しました。左が描き足す前、右が描き足した後です。



## STEP

## 3 猫車の屋根にハイライトを描き足す



さらに細部を描き加えていきます。ここでは、[ブラシ] ツールで猫車の屋根にハイライトを描き加え、屋根に日差しが降り注いでいる感じを出しました。左がハイライトを描き加える前、右が描き加えた後です。

## STEP

## 4 猫車の車内に要素を描き加える



猫車の車内にも要素を描き加えていきます。ここでは、[ブラシ] ツールを使って座席のシートを描き加えたり、車輪に色を塗り重ねたりしました。左が描き加える前、右が描き加えた後です。



## STEP

## 5 チェーンをプラスして物語性を演出



さらに要素を加えていきます。ここでは、少女が立っている場所の近くに立ち入り禁止のチェーンを描き、物語性をプラスしました。左がチェーンを描く前、右が描いた後です。

## STEP

## 6 人物の陰影を強めてメリハリをつける



人物に色を塗り重ねていきます。背景などを描き込んだことによって少女の存在感が薄れてしまったので(左)、[ブラシ]ツールを使って髪の毛のツヤや服のシワ、靴のディテール、少女の影などを描き、全体に陰影を強めてメリハリをつけました(右)。



## STEP

## 7 地面に落ち葉などを加えて季節感を出す



今回の作品は9～10月をイメージしているので、その季節感をプラスしていきます。ここでは何も無い地面に(上)、[ブラシ]ツールで落ち葉などを描き加え、秋らしさを演出しました(下)。

## STEP

## 8 調整レイヤーで全体の色を引き締める



全体の色を微調整します。ここでは、[色調補正]パネルの[カラーバランス]や[特定色域の選択]などを使い、仕上がりをイメージしながら全体の色味を引き締めました。ちなみに、今回の作品は書籍カバーになるイラストなので、遠目から見て「〇色と〇色の絵」と言えるくらいの分かりやすさとインパクトを心がけて配色を決めたり、色味の調整を行ったりしています。



## 9 レイヤーを統合しシャープをかけて仕上げる



最後に、すべてのレイヤーを結合して[フィルター]メニュー→[シャープ]→[アンシャープマスク]を適量かければ完成です(上)。左下はシャープをかける前の部分拡大、右下はシャープをかけた後の部分拡大です。



スケッチ4 ラクガキ

2013. 5. 28





2007 3/25

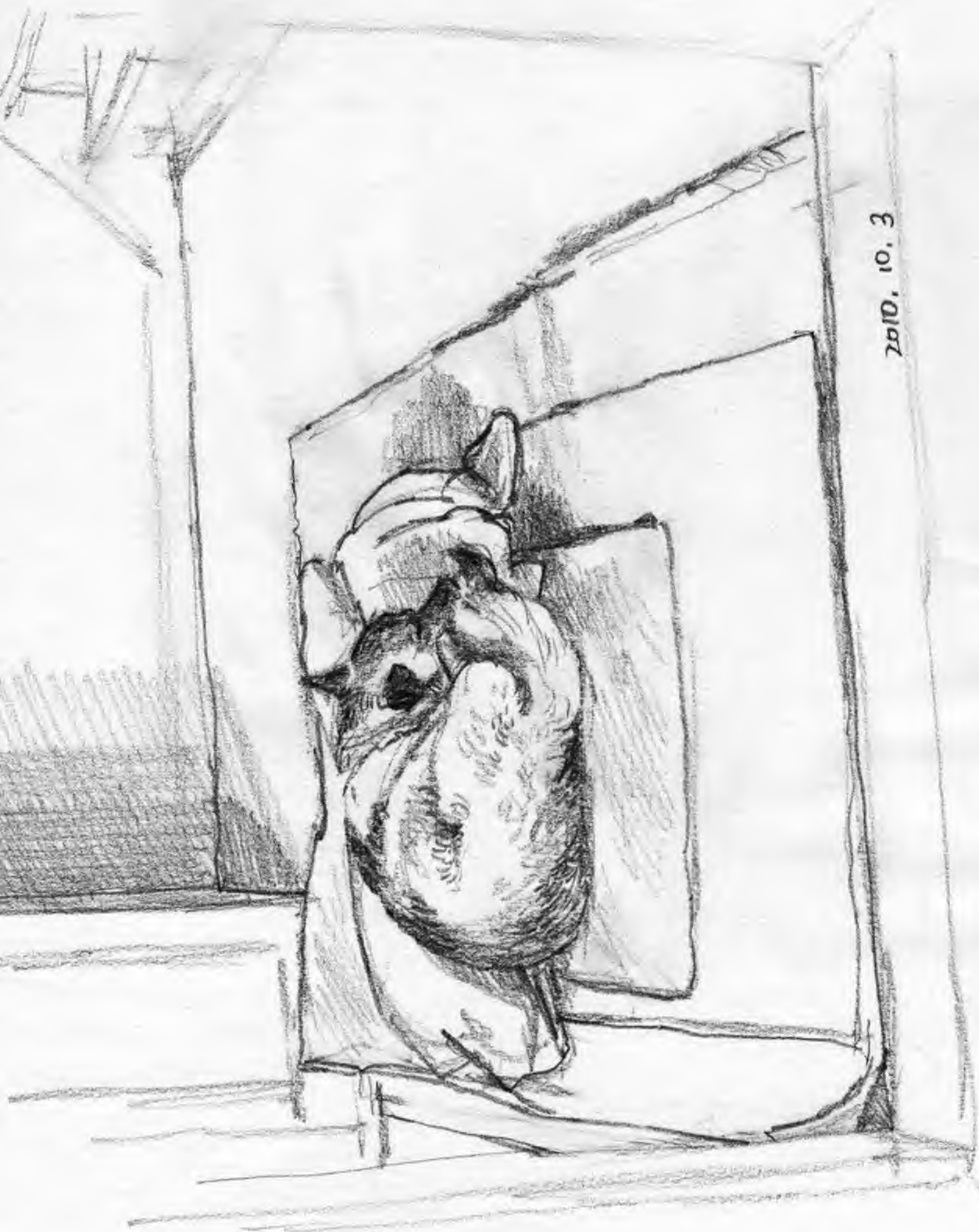




2015. 9. 22







2010. 10. 3









2011.1.8





2013. 5. 31





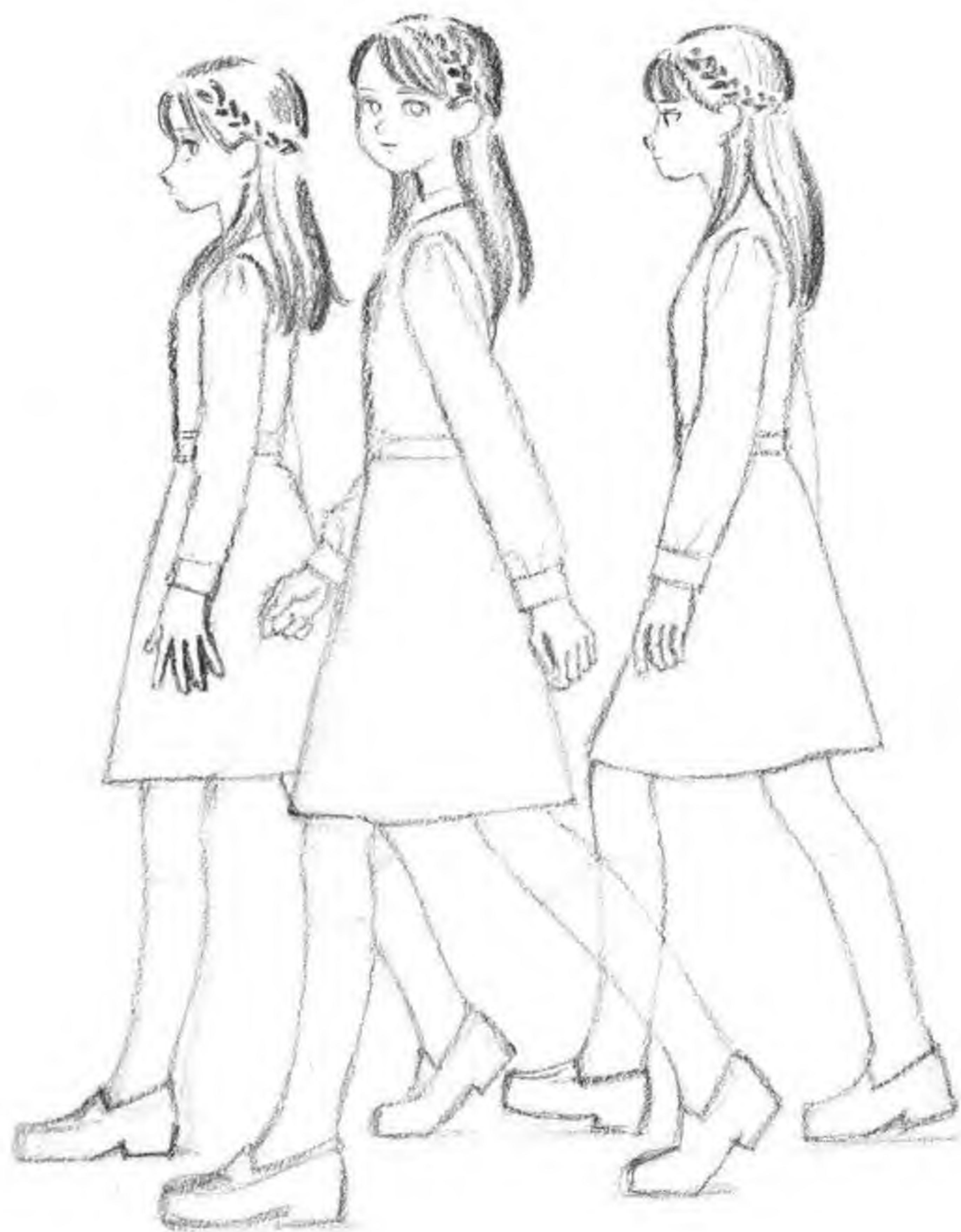
2012.12.18



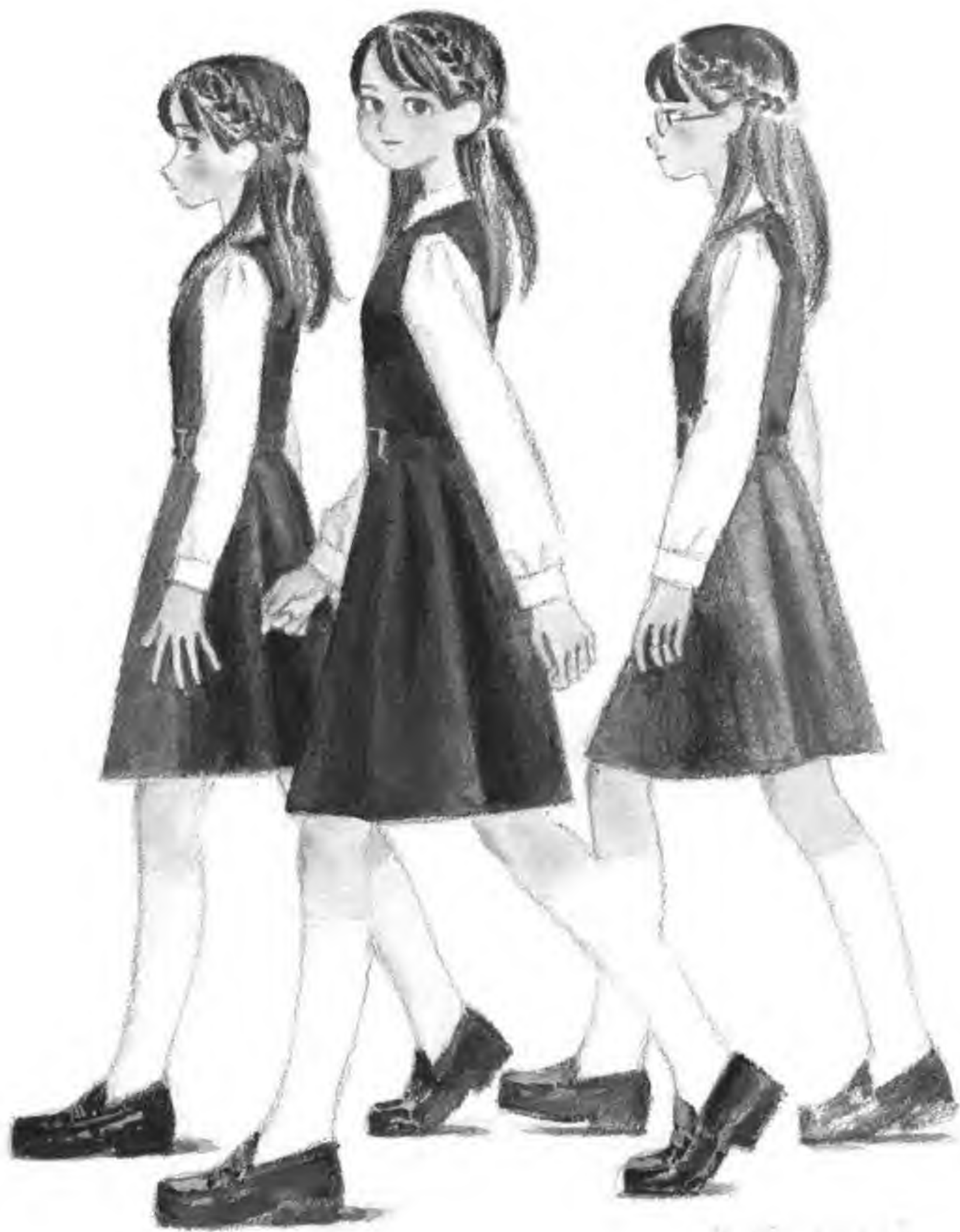
2013.8.14





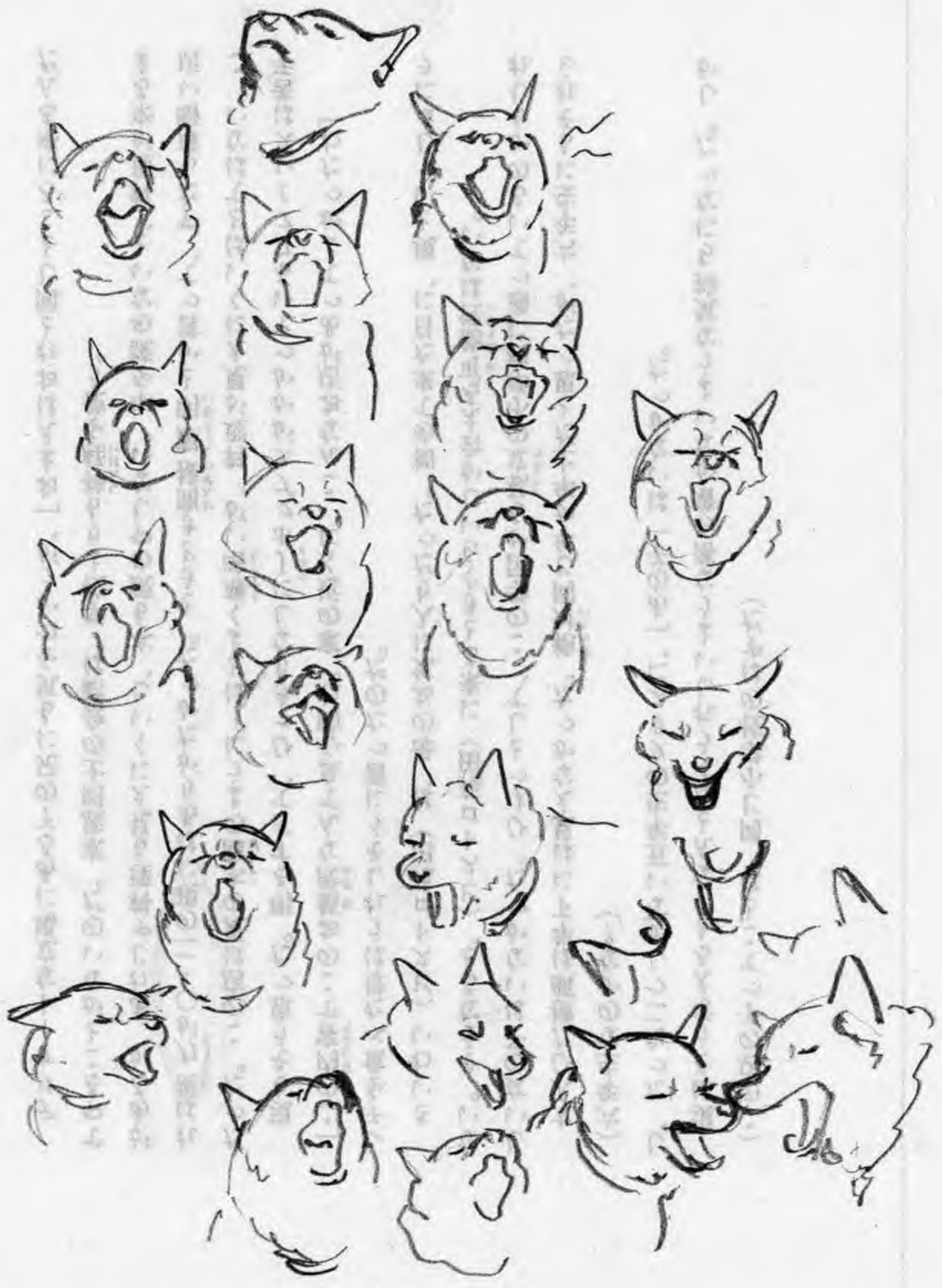






100-1012













Giftex







2008 ?



2007. 3. 26







「映画村にて」Personal Work/2015









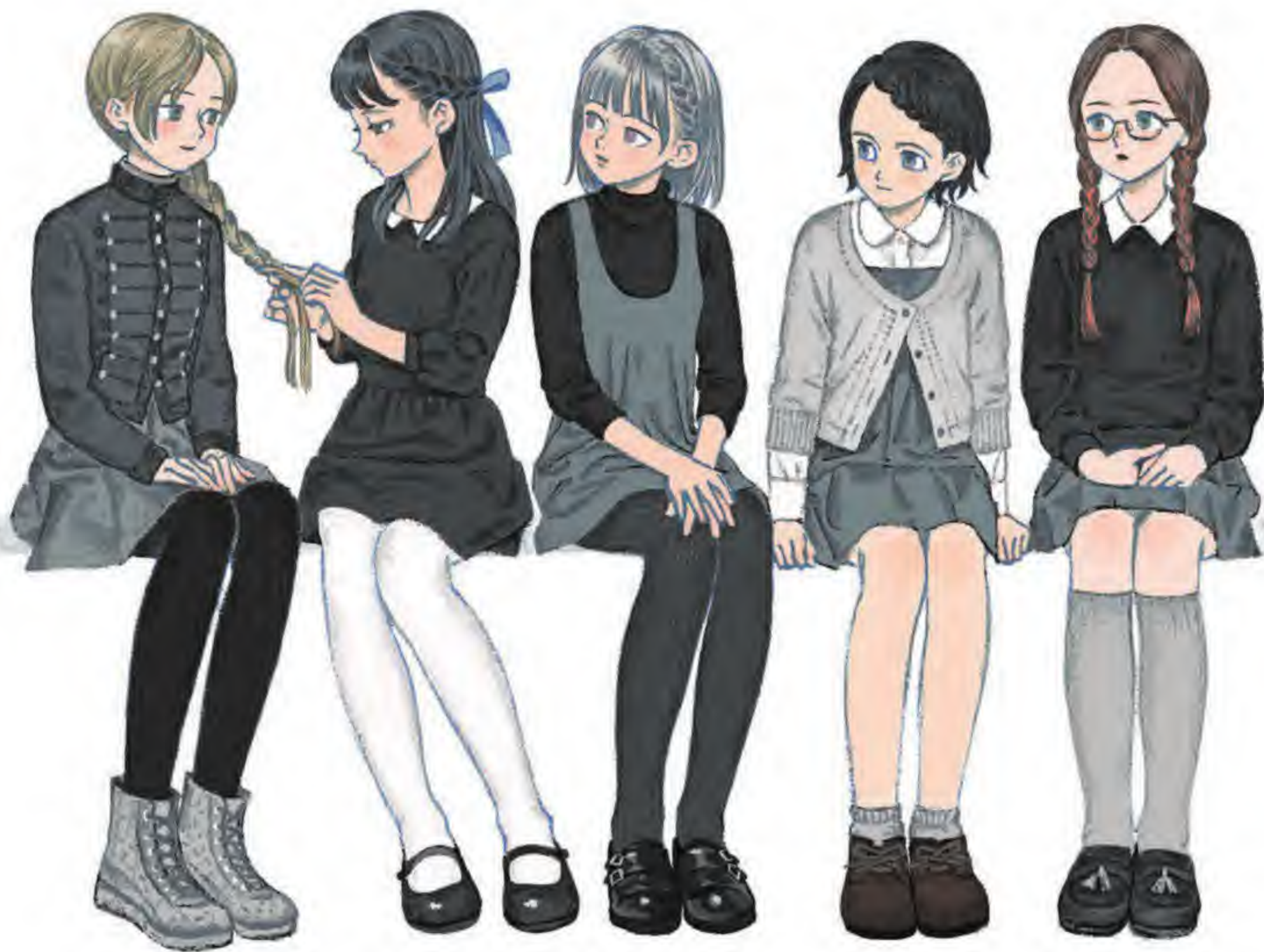












「三つ編み」Personal Work／2014









「鋭い少女」Personal Work／2012



「考える少女」Personal Work／2012





「電車にて」Personal Work/2015





「南極犬物語／綾野まさる」装画／2011／ハート出版









「夏休みの拡大図／小島達矢」装画／2012／双葉社









「優しい死神の飼い方／知念実希人」装画／2013／光文社









「ペンギン・ハイウェイ／森見登美彦」装画／2010／KADOKAWA





「夏の王国で目覚めない／彩坂美月」装画／2011／早川書房





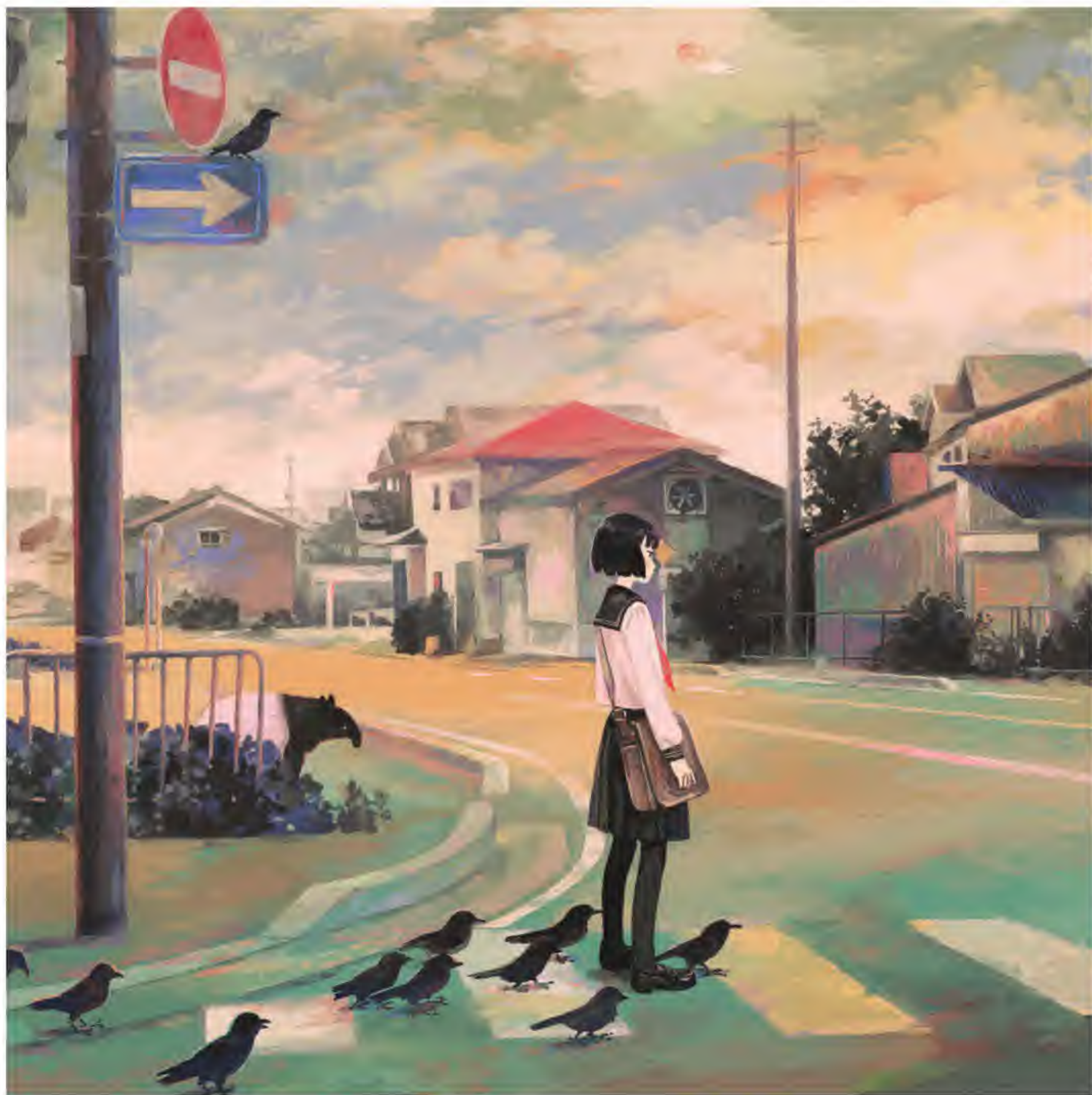
「ソーダ割り」Personal Work／2011





「つくねと」Personal Work/2011





「一目」Personal Work/2012





「そぞろ」Personal Work/2012





「にわたずみ」Quarterly pixiv vol.9 メイキング用イラスト/2012/エンターブレイン









「活字の罫」Personal Work／2012





「となりの柴は白い」Personal Work/2012





「ふらここ」Personal Work/2009





「ミラージュ」Personal Work/2009





「よどみ」Personal Work／2009 (2013加筆)





「いざない」Personal Work/2009





「天宿り」Personal Work／2010





「時解き」Personal Work/2010





「水浴日」Personal Work/2010





「雨上がりは昼下がり」Personal Work/2010





「おとない」Personal Work／2008





「あやふや」Personal Work/2008





「りんご」Personal Work/2008





「りんご飴」Personal Work/2008





「青い猫」Personal Work／2008





「みかづき」Personal Work／2008





「迷い子」Personal Work／2008





「黒に好かれる」Personal Work／2008





「ドロップ」Personal Work／2008 (2010加筆)





「降水確率90%」Personal Work／2008 (2015加筆)





「都会の底」Personal Work／2009



「ほたほた灯」Personal Work／2009





ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# MAKING

PART 2











# パースを意識して作品のラフを描く

作品を制作するにあたって、まずは大まかに構図を考えてからラフを描いていきます。  
直線で構成された人工物は、パースを意識してきっちりシルエットを描いておくのがポイントです。

## STEP

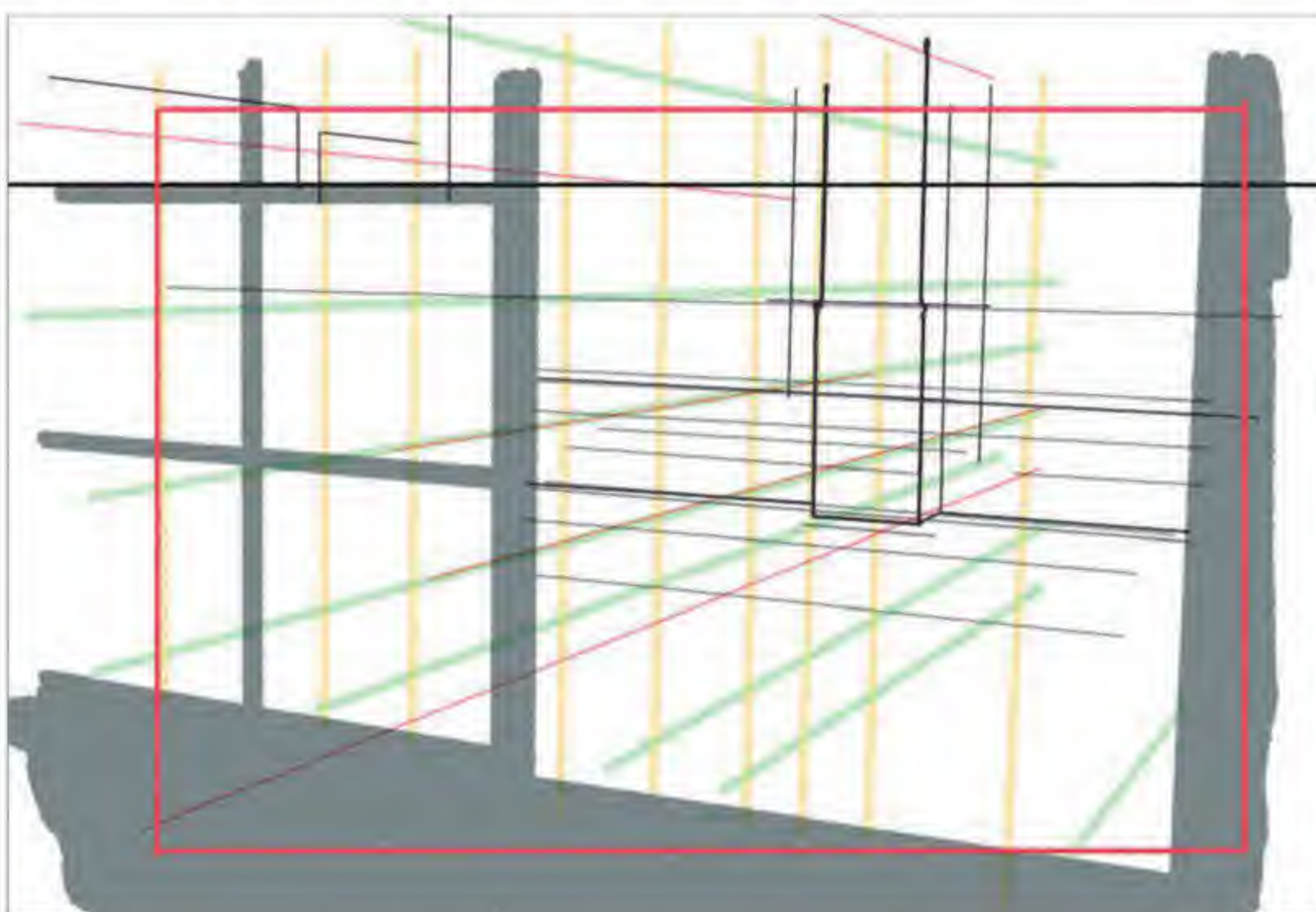
## 1 シチュエーションを考えながら構図を描く



まず、シチュエーションを考えながら大まかに作品の構図を描いていきます。今回は廊下からふと覗き見てしまったようなイメージで、教室の中に佇んでいるふたりの少女を描きました。

## STEP

## 2 構図をもとにラインツールでパースを取る

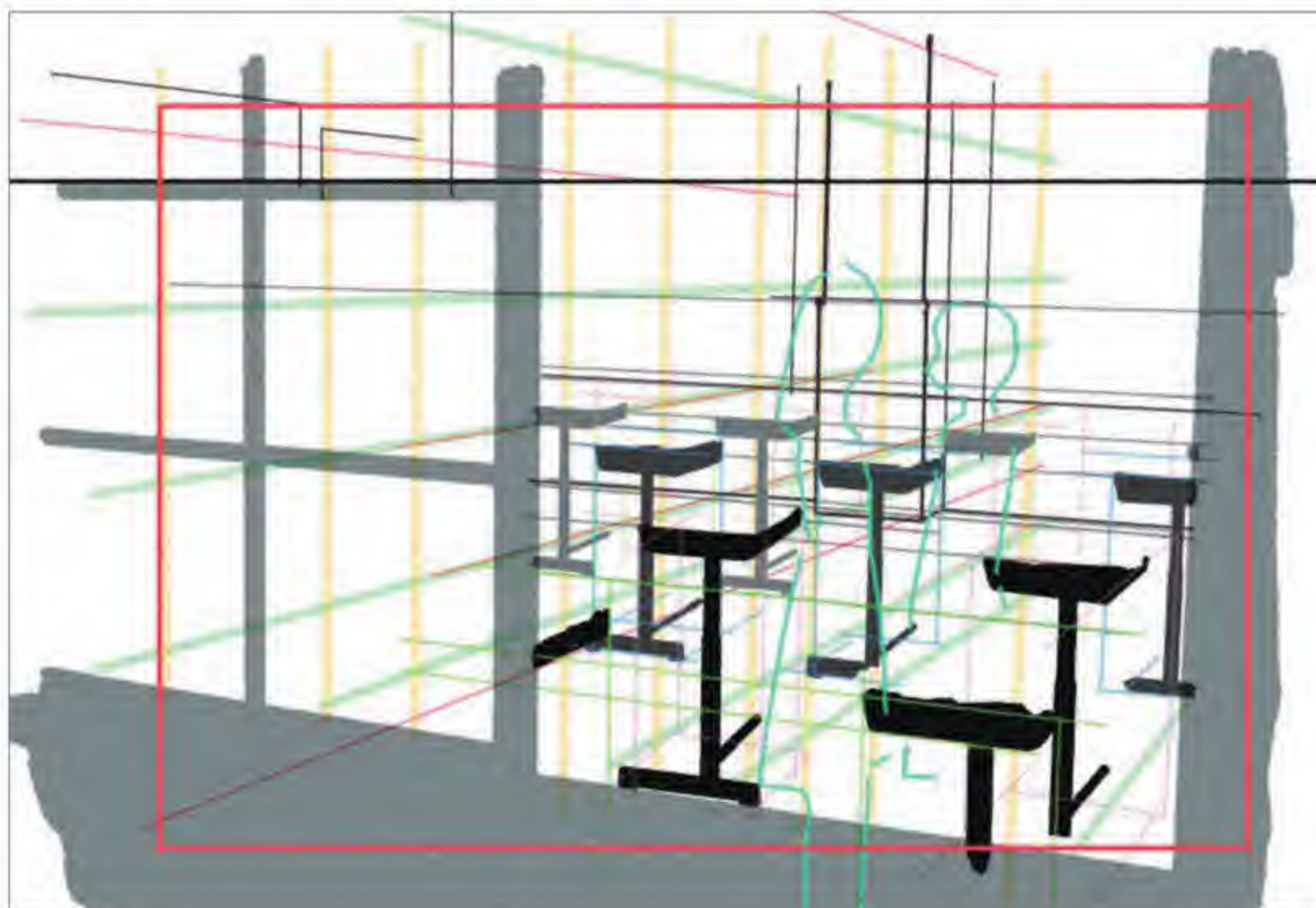


構図が固まったところで、ラフを描いていきます。今回のように机や椅子などの直線で構成された人工物が多い場合は、後工程で手直しするのは大変なので、ラフの段階できっちりシルエットを描いておくのがポイント。また、上下左右にある程度マージンをつくっておくと描きやすくなります。そこで、まずは構図をもとに[ライン]ツールでパースを取り、トリミング枠を描いておきました。



## STEP

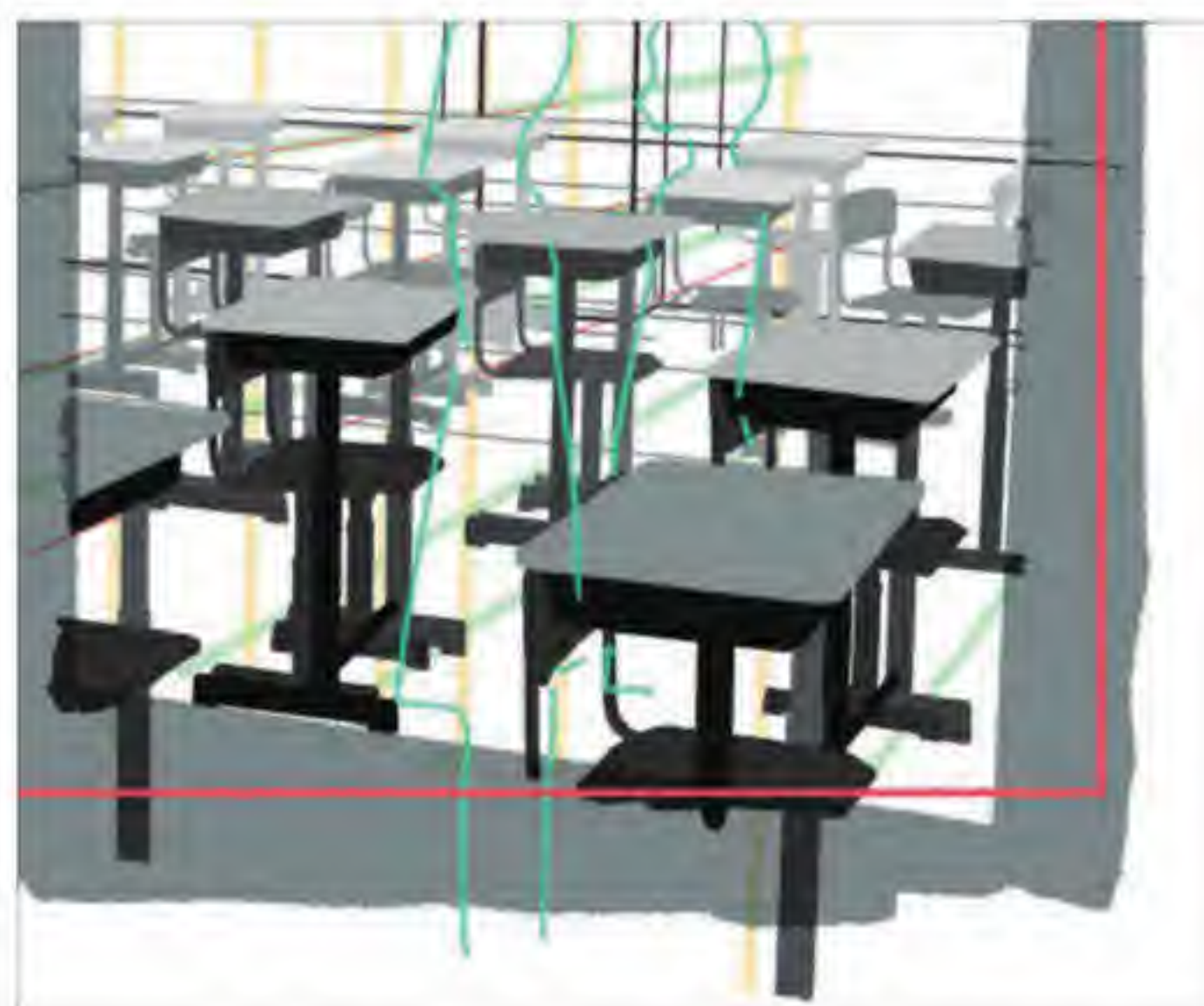
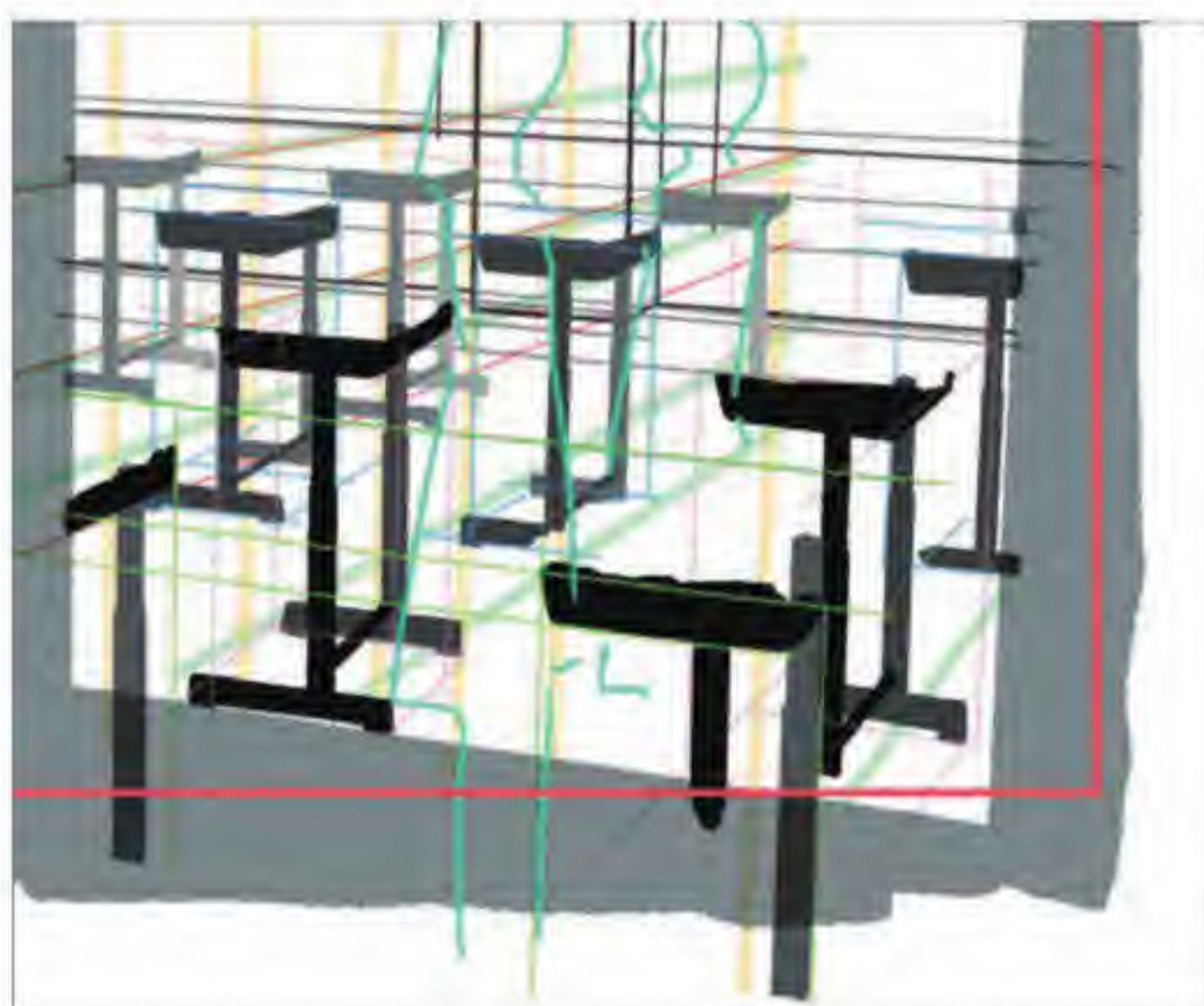
## 3 パースに合わせて人物や机の位置を決める



パースを取ったら、それに合わせて人物や机の位置を考えます。ここでは、[ブラシ] ツールで机の脚を描いて位置を決めていきました。その際、後工程での作業をしやすくするため、机の脚は同じレイヤーに描かず、奥から1列ずつレイヤーを分けて描いています。

## STEP

## 4 レイヤーを整理しながら机のシルエットを描く



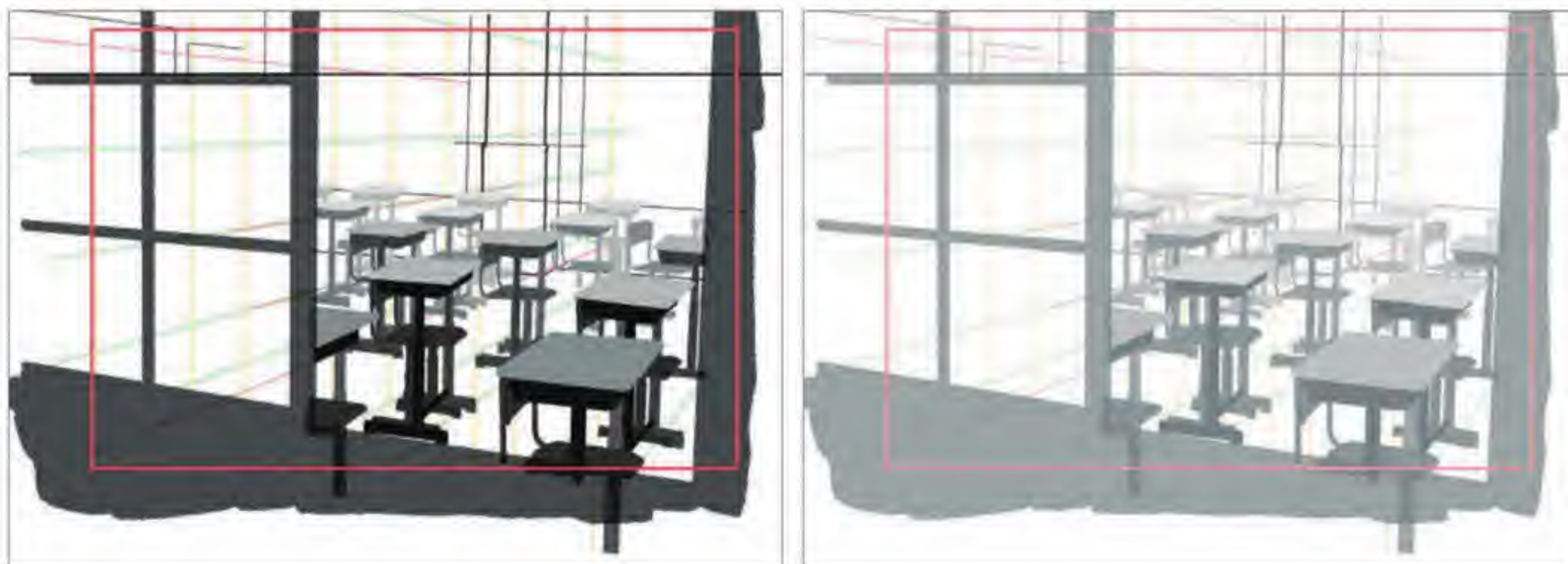
[ブラシ] ツールで机と椅子のシルエットを描きます。パースを意識しながら、STEP 3で描いた机の脚に合わせて描き足していきます。その際、「机の脚(手前)」、「机の脚(奥)」、「天板」、「椅子」という具合にパーツごとにレイヤーを分けて描くと作業しやすいです。シルエットをすべて描いたら、同じ列の机と椅子のレイヤーをグループ化し、「1列目」、「2列目」、「3列目」という具合にわかりやすいレイヤーグループ名をつけて整理しておきます。



## 01 パースを意識して作品のラフを描く

## STEP

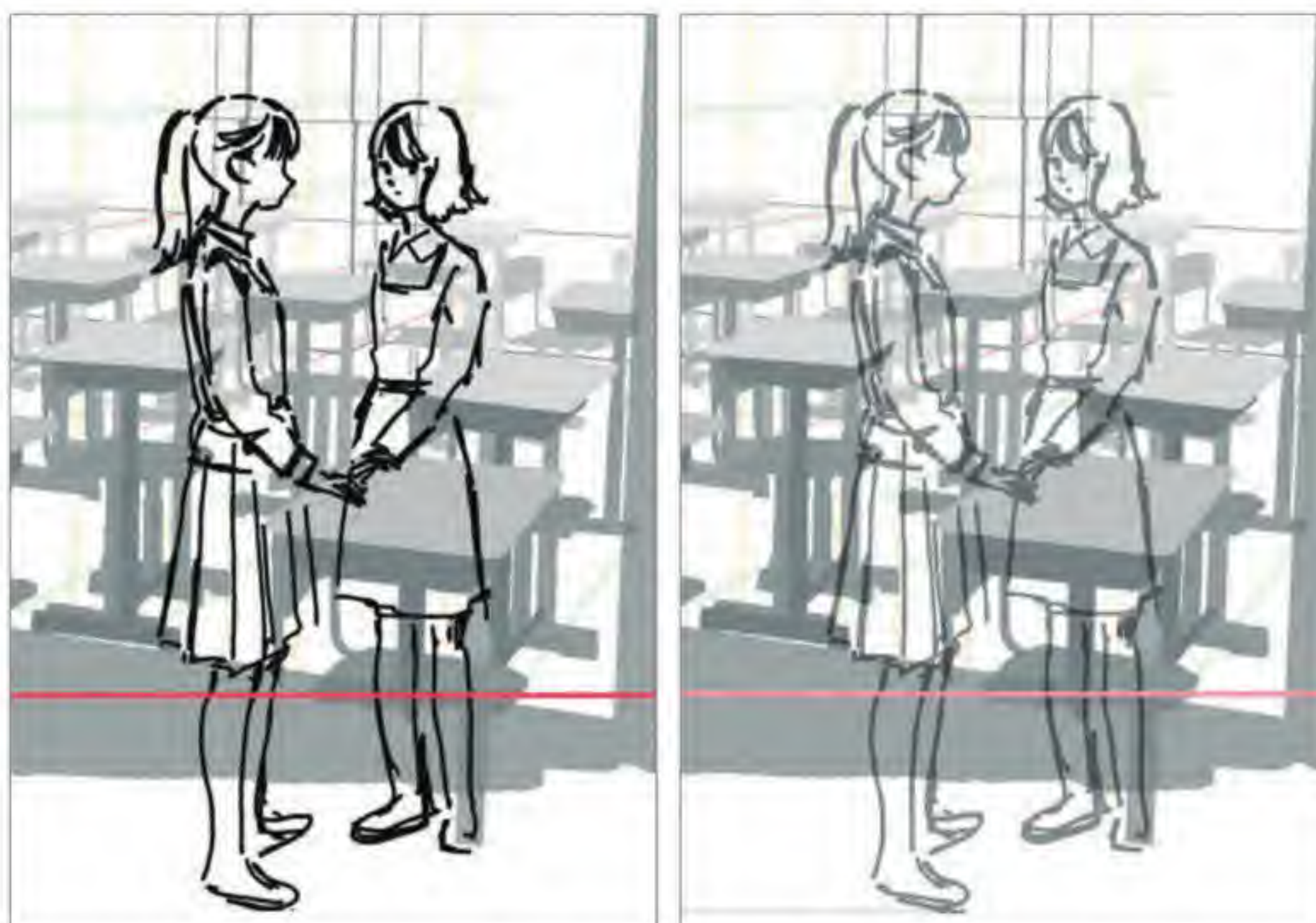
## 5 メインモチーフの人物を描くための下準備を行う



メインモチーフの人物を描くための下準備を行います。今回は背景の要素が多く、そのままだと描きづらいので(左)、それらの要素が目立たないようにします。まず、最前面に新規レイヤーを作成したら、[編集]メニュー→[塗りつぶし]を[使用:ホワイト]で適用して白く塗りつぶします。続いてレイヤーパネルで[不透明度:50%]程度に変更します(右)。

## STEP

## 6 新規レイヤーに人物のアタリをざっくり描く



人物のアタリを描いていきます。まず、最前面に新規レイヤーを作成したら、机の位置や大きさとのバランスを意識しながら[ブラシ]ツールでアタリを描きます(左)。続いて[レイヤー]パネルでこのレイヤーを[不透明度:50%]程度に変更します(右)。



## STEP

## 7 人物の下絵を描いてレイヤーの配置を調整する



人物の下絵を描きます。まず、最前面に新規レイヤーを作成したら、STEP 6で描いたアタリを参考にしながら「ブラシ」ツールで人物を描いていきます（左上）。全身を描いたら、「レイヤー」パネル上で人物より手前にくる机の列のレイヤーグループをドラッグして前面に移動しておきます（右上）。これで下絵は完成です（下）。



# 基調色を決めて背景や人に彩色を施す

ラフを作成したら、作品のベースとなる色を決めて彩色を施していきます。  
全体に一気に色を着けたあとで重ね塗りして空気感を出していくのがポイントです。

## STEP

## 1 仕上がりをイメージしながらベースとなる色を決める



作品全体のベースとなる色を決めます。ここでは、「放課後の誰もいなくなった教室でしかできない内緒話をしている少女たち」をイメージして、西日を意識した暖色系の色 [RGB: 244/186/155] を基調色に決めました (左)。続いて、新規レイヤーを作成して [編集] メニュー → [塗りつぶし] を選び、先ほど決めた基調色で適用して塗りつぶします (右)。

## STEP

## 2 塗りつぶしツールで大まかに色を着ける



背景のモチーフを下塗りしていきます。まず、[レイヤー] パネル上でSTEP 1で作成した基調色のレイヤーをドラッグして最背面に移動します。続いて、[塗りつぶし] ツールを選び、机の脚や天板、椅子、窓などに色を着けていきます (左上)。廊下側の窓は[ブラシ] ツールでおおざっぱに色を塗っておきます (右上)。なお、作業しやすくするため、トリミング枠のレイヤーは一時的に非表示にしておきます (下)。



## STEP

## 3 トリミング枠に合わせてキャンバスサイズを変更



ここからは、作品の仕上がりサイズで作業を進めていきます。まず、トリミング枠のレイヤーを表示させたら、[イメージ]メニュー→[キャンバスサイズ]を選び、[幅]と[高さ]を仕上がりサイズに設定して適用します(左)。続いて[レイヤー]パネル上で背景レイヤー以外をすべて選択したあと、トリミング枠を目安にしながら[移動]ツールで画面上をドラッグして位置を調整します(右)。

## STEP

## 4 机や椅子にブラシで色を塗り重ねていく



背景に色を塗り重ねていきます。色を塗る際に[レイヤー]パネルで[ロック:透明ピクセルをロック]をオンにしておくと、下塗りの部分をはみ出さずに色を重ね塗りすることができます。ここでは、机の各パーツと椅子のレイヤーの透明ピクセルをロックし、[ブラシ]ツールで大まかに色を着けていきました。左が重ね塗りする前、右が重ね塗りした後です。







## STEP

## 5 壁や窓などにも色を塗り重ねる



STEP 4と同様の手順で壁や窓、柱などにも色を塗っていきます。カーテンを通して差し込む黄昏ときのやわらかい光を意識し、あまりコントラストが強くないように注意しながら色を選びました。左が重ね塗りする前、右が重ね塗りした後です。

## STEP

## 6 さらに色を塗り重ねて空気感を出していく



さらに色を塗り重ねていきます。全体のバランスを確認しながら机や椅子、窓、床などに色を着けて、徐々に空気感を出していくのがポイントです。なお、今回の作品ではレイヤーの[描画モード]を使って色をブレンドしたりせず、「この色の横にはこの色を置こう」と丁寧に色を選びながら塗り重ねるようにしています。



## 背景に合わせて人物の色と形を模索

ブラシでメインモチーフのふたりの少女を描いていきます。  
背景とのバランスを意識しながら、立ち位置や顔の向きなどを徐々に固めていきます。

## STEP

### 1 下絵を参考にしながら人物を描いていく



メインモチーフの人物を描きます。まず、新規レイヤーを作成したら[ブラシ]ツールで太めのブラシを選び、下絵をもとに片方の少女を描いていきます。線ではなく、ベタ塗りした面を組み合わせる人物の形をつくっていく感覚で進めます。

## STEP

### 2 ブラシで人物の服装やポーズを描き進める



同様に、もうひとりの少女を描きます。イラストを制作する際は「何を描きたいか」をはっきりさせておくことが大切ですが、今回は「教室」、「逆光」、「ふたり」、「ポニーテールの横顔」、「ジャンパースカート」が描きたい要素だったので、そこから絵づくりを行いました。また、女の子たちの顔もしっかりと描きたかったので、人物を少しアップにしています。



## STEP

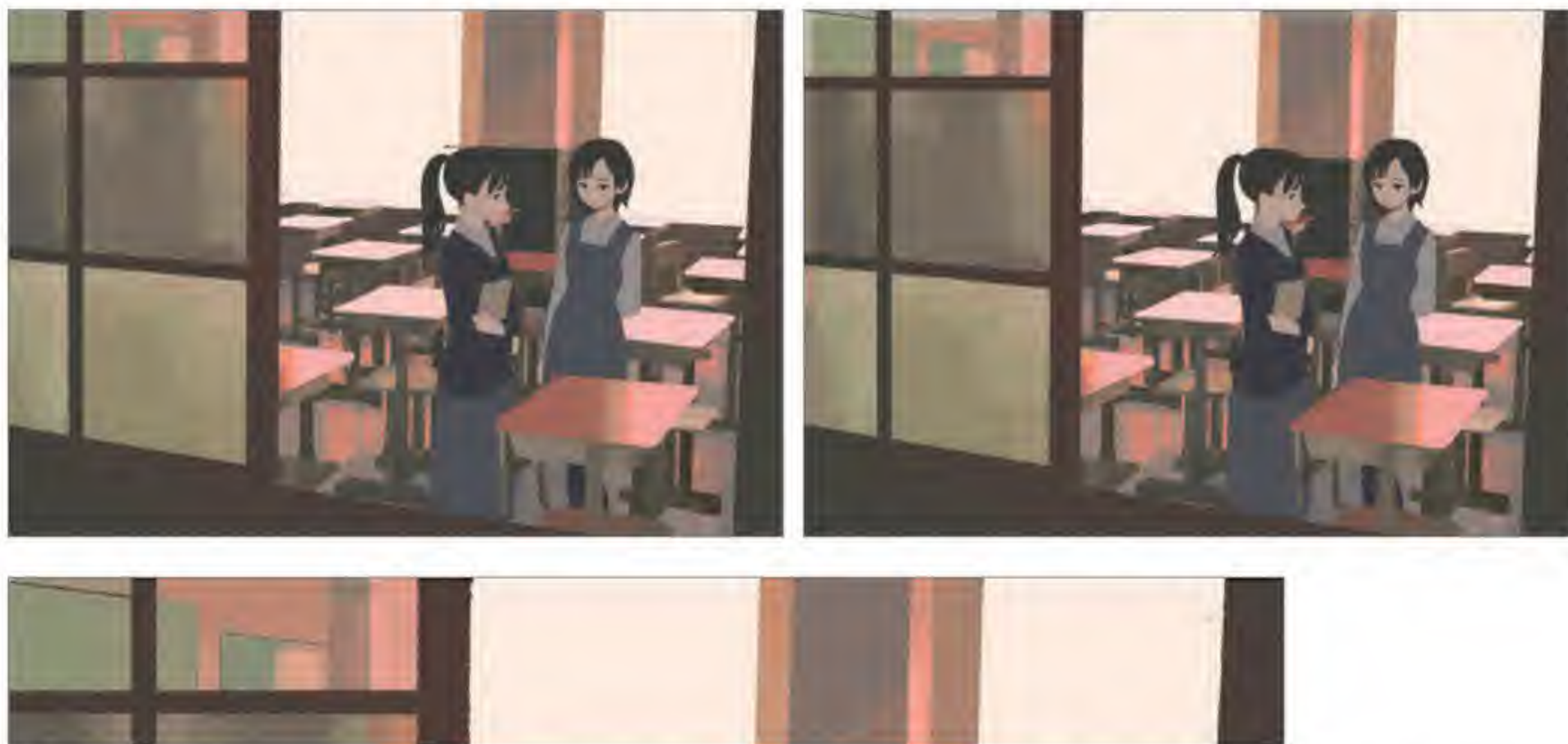
## 3 背景とのバランスを見ながら人物を修正



「ブラシ」ツールや「消しゴム」ツールを使って足したり引いたりしながら人物を修正していきます。服装やポーズなどがなかなか決まらないときは、いったん手を休めて、背景とのバランスを見ながら描いたり消したりを繰り返します。左が修正前、右が修正後です。

## STEP

## 4 人物に合わせて背景の大きさを調整する



背景に対して人物が少し小さいので、サイズ感を調整します。まず「レイヤー」パネルで人物以外のレイヤーをすべて選択したら、「編集」メニュー→「変形」→「拡大・縮小」を選び、shiftキーを押しながら四隅のハンドルを内側にドラッグして少し縮小します。左上が大きさを調整する前、右上が調整した後です。必要に応じて下のよう、に、「ブラシ」ツールで周辺部を塗り足しておきます。



## STEP

## 5 背景に合わせて人物の立ち位置を決める



再び人物を描いていきます。[ブラシ] ツールや[消しゴム] ツールで描き足したり、削ったりしながら、ふたりの少女の立ち位置を決めます。今回はふたりの間をごちゃごちゃさせたくなかったので、ポニーテールの少女が手に持っていたノートを省き、オーソドックスに向かい合う立ち方にしました。左が修正前、右が修正後です。

## STEP

## 6 仕上がりをイメージしながら人物の顔の向きを決める



少女たちの顔の向きを決めていきます。ここでは、右側の少女の視線が廊下にいる人物の方に向くよう [ブラシ] ツールや [消しゴム] ツールで修正し、イラストを見た人自身が廊下から少女たちの秘密をふと覗き見てしまった気持ちになるようにしました。左が修正前、右が修正後です。



## STEP

## 7 人物に合わせて背景の色を調整する



ある程度人物の形や表情が固まってきたところで、それに合わせて背景の色を調整しておきます。ここでは、[レイヤー]パネル上で人物の背後にある机と椅子のレイヤーグループをすべて選択し、[レイヤー]メニュー→[レイヤーを結合]を実行してひとつにまとめたあと、[レイヤー]パネルの[ロック:透明ピクセルをロック]をオンにしてブラシで色を塗り重ねていきました(手前の机と椅子はこの段階ではレイヤーを結合せず、レイヤーごとにブラシで色を塗り重ねています)。上が色を調整する前、下が調整した後です。







## STEP

## 8 人物の服や手の位置などを修正する



再び人物を修正します。スカートのプリーツを隠したくなかったなので、ポニーテールの少女の手の位置を「ブラシ」ツールや「消しゴム」ツールで描きなおしました(左上)。最終的にはポニーテールの少女の左手は体の陰に隠れるように調整していますが(右上)、どの要素を引き立て、どの要素を控えめにするかは、背景の描き込みに入る前のこの段階でだいたい掴んでおくようにします。これで、人物と背景の形や色がほぼ固まりました(下)。





# 調和をとりながらブラシで描き込む

基本的な塗りが終わったら、ブラシを使って人物と背景を描き込んでいきます。  
細部の情報量を増やすというより、全体の調和を取りながら色を乗せていく感じで描きます。

## STEP

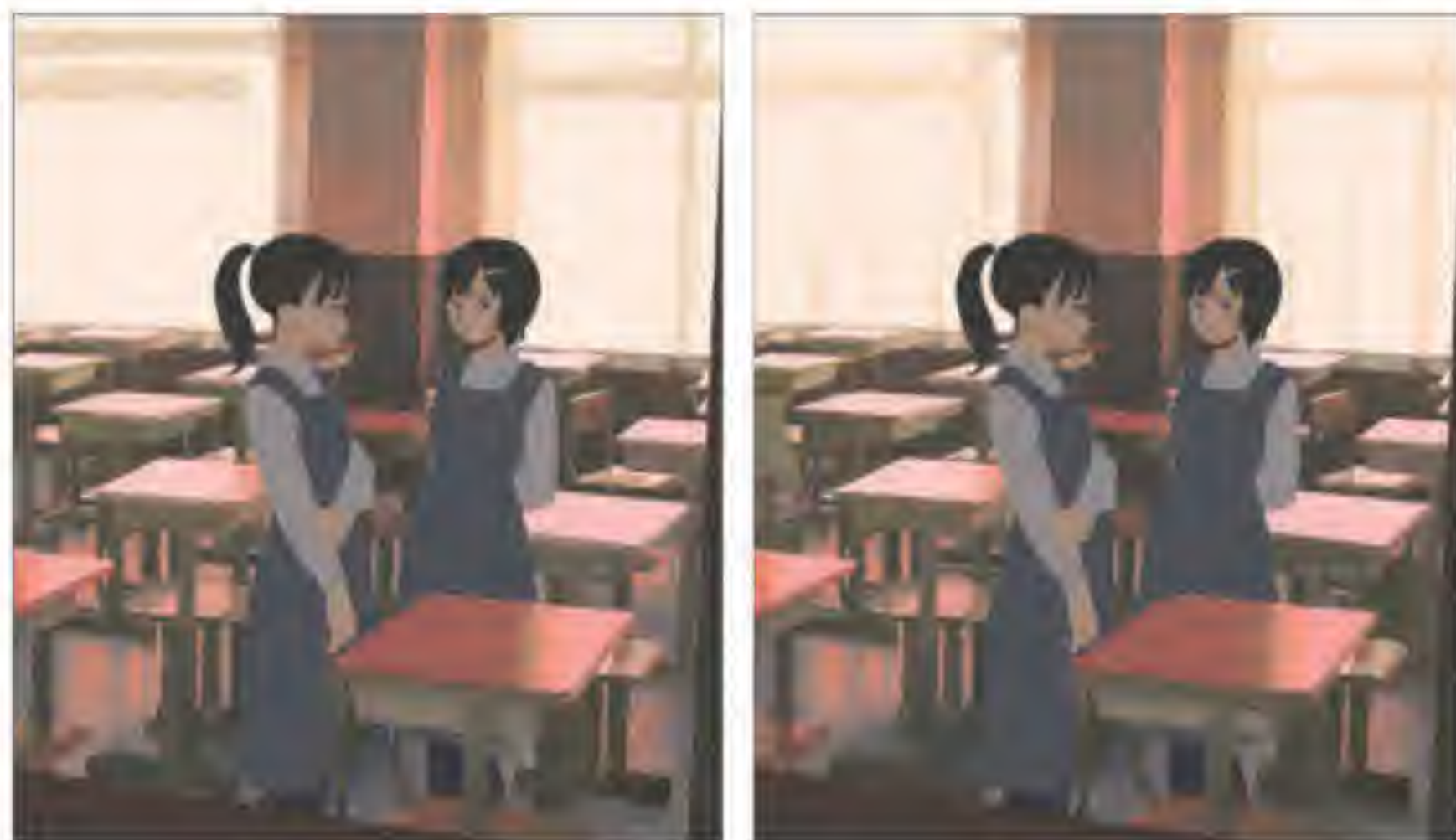
## 1 ブラシツールの設定を変えて背景を描き込む



背景の描き込みを行います。まず、[レイヤー]パネル上で人物の背後にある床や机、カーテンなどのレイヤーをすべて選択し、[レイヤー]メニュー→[レイヤーを結合]を実行してひとつにまとめておきます。次に、[ブラシ]ツールで任意のブラシを選び、[ブラシ]パネルの[その他]にチェックを入れ、[不透明度のジッター]を[コントロール：筆圧]に変更します(左)。続いて、先ほどひとつにまとめたレイヤーにブラシで色を塗り、カーテンや机の天板の厚みなどを表現していきます。右上が描き込む前、右下が描きこんだ後です。

## STEP

## 2 カーテンや机の陰影をブラシで描き込む



カーテンや、机と椅子の陰影を[ブラシ]ツールで描いていきます。その際、[ブラシ]ツールの[オプション]バーは、上のように[モード：通常]のままにしておきます(今回の作品では、常に[モード：通常]で描いています)。なお、この段階では細部を描き込んで情報量を増やすというよりは、全体の調和を取りながらブラシで色を乗せていく感じで描いていきます。左下が描き込む前、右下が描きこんだ後です。



## STEP

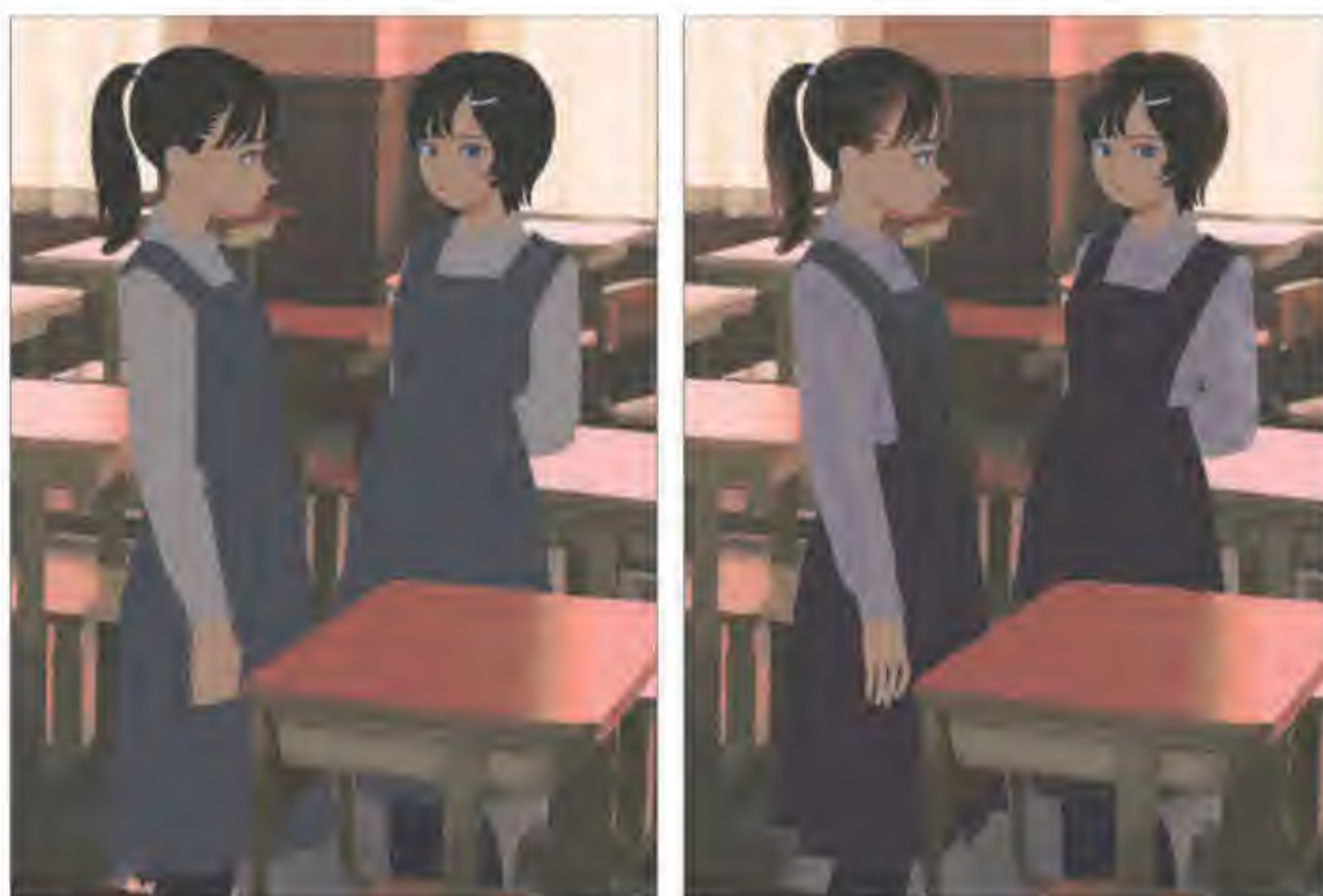
## 3 ブラシツールなどで人物の手の位置などを修正



人物を描き込んでいきます。今回の作品では少女のスカートのプリーツをできるだけ隠したくなかったので、前工程でも何度か手の位置を修正していますが(左)、ここでは左手の位置を体の陰に隠れるように「ブラシ」ツールや「消しゴム」ツールで描いたり削ったりしながら修正していきました。同時に左の少女のポニーテールなども形を整えています(右)。

## STEP

## 4 フラットな感じを残しながら人物を描き込む



さらに人物を描き込んでいきます。全体にフラットな感じを残したかったので、あまり描き込みすぎないように意識しながら、髪の毛や服、指先などを「ブラシ」ツールで描きました。



## STEP

## 5 ブラシツールでスカートのプリーツを描く



スカートのプリーツを描いていきます。まず、最前面に新規レイヤーを作成したら、見やすい色（ここでは黒）の線を「ブラシ」ツールで描いていきます（左）。続いて「消しゴム」ツールで机に隠れる部分を消し、「レイヤー」パネルの「ロック：透明ピクセルをロック」をオンにします。あとは、描画色をスカートに馴染む色（ここでは、[RGB:52/47/48]）に変更し、「ブラシ」ツールでプリーツのラインをなぞるように色を塗っていきます（右）。

## STEP

## 6 人物の服の陰影やリボンを表現する



人物を描き進めていきます。ここでは、全体のバランスを見ながら「ブラシ」ツールで服の陰影やリボンなどを描きこんでいきました。左が描き込む前、右が描き込んだ後です。



STEP

## 7 窓際の光を意識しながら背景に色を塗り重ねる



背景を描き込んでいきます。ここでは、「カーテンを通したやわらかい光」を意識しながら、[ブラシ]ツールで色を塗り重ねて、窓際の机の陰影や天板の光の反射などを表現していきましました。

STEP

## 8 説明的になりすぎないように注意しつつ背景を描き込む



さらに背景を描き込んでいきます。ここでは、[ブラシ]ツールで色を塗り重ねて、机の脚のハイライト部分や側面のディテール、廊下側の窓枠などを表現していきましました。説明的ではなく、かつ雰囲気だけでもないバランスを探りながら、くどくならない描き込みを心がけました。







## STEP

## 9 廊下側の窓に色を塗り重ねて印象的な情景に



同様に廊下側の窓も描き込んでいきます。ここでは、[ブラシ]ツールで色を塗り重ねて、窓枠や溝、引き手部分を描いていきました。逆光で陰になっている部分なので、間接光でぼんやり見えるくらいの控えめな表現にしています。上が描き込む前、下が描きこんだ後です。



# 輪郭や全体の色味を調整して仕上げる

個々のモチーフの輪郭を際立たせたり、作品の色味を整えたりして仕上げていきます。調整レイヤーを活用すると、特定の色味を効率的に調整することが可能です。

## STEP

## 1 メインモチーフの境目を強調して引き締める



逆光で写真を撮影すると、被写体の周囲に光の縁取り（ラインライト）ができます。ここでも同様の効果を与えていきます。まず、[ブラシ] ツールを選び、ブラシの[直径]を小さめに変更します。続いて、メインモチーフの人物の輪郭を明るい色で描きます。左が輪郭を描く前、右が輪郭を描いた後です。

## STEP

## 2 廊下側の窓と奥のモチーフの境目を描く



同様に、廊下側の窓などにもラインライト効果を与えます。ここでは、窓枠と教室内のモチーフとの境目に [ブラシ] ツールで明るい線を引き、逆光らしさを演出しました。左が境目を描く前、右が境目を描いた後です。



## STEP

## 3 描写の甘い部分を描き足して整える



細部をチェックして、描写の甘い部分を整えていきます。ここでは、ポニーテールの少女の右手が中途半端に描きっぱなしになっていたのを(左)、[ブラシ]ツールで陰影を描き足すなどして整えておきました(右)。

## STEP

## 4 バランスを考え右側の少女の位置を調整

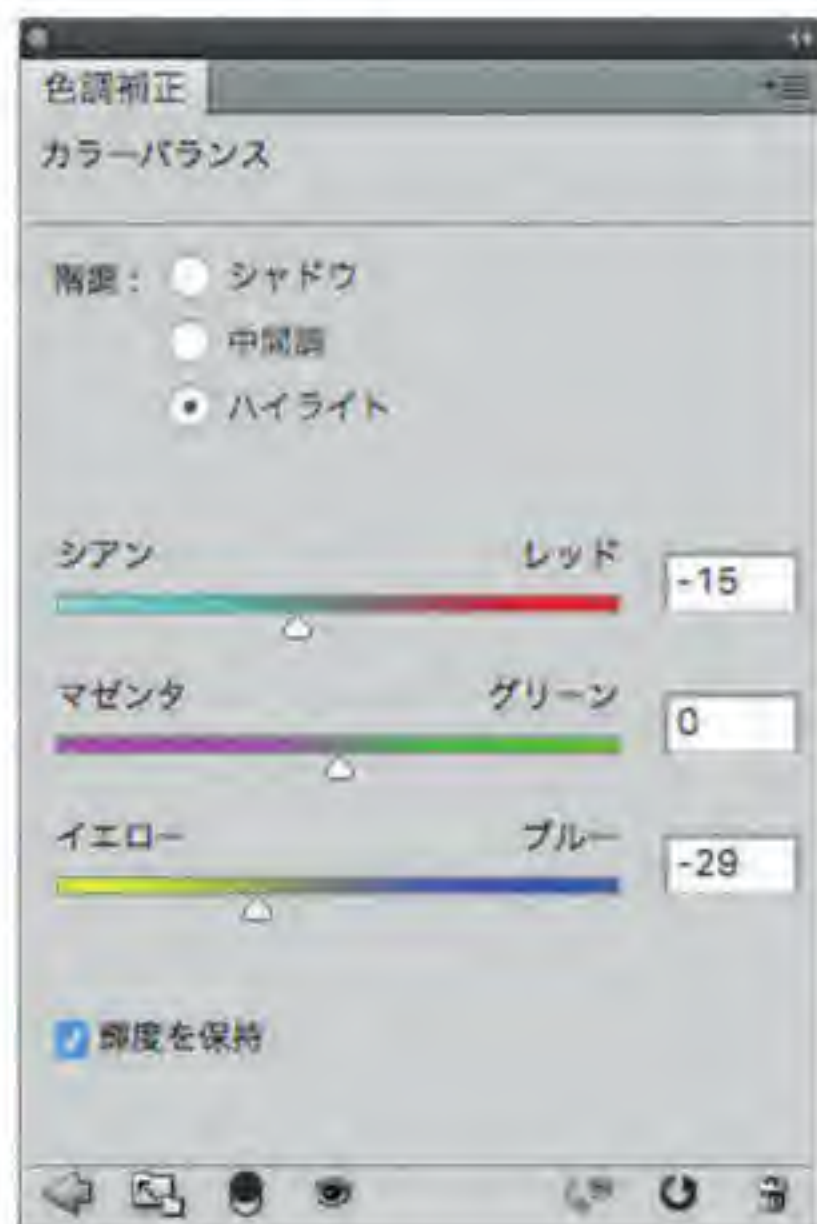


モチーフの位置なども調整しておきます。全体を見渡したとき、右側の少女の位置が少し上に寄っている感じがしたので(左)、[レイヤー]パネル上で少女のレイヤーをクリックして選択したあと、[移動]ツールで少し下にドラッグして調整しました(右)。



## STEP

## 5 調整レイヤーでハイライトに黄みをプラス



作品全体を見渡したとき、少し赤みが強く黄みが弱く感じられたので、ここではそれを補正します。まず、最前面のレイヤー（[レイヤー]パネルのいちばん上のレイヤー）を選択したら、[色調補正]パネルの[カラーバランス]をクリックして選択します。続いて[階調：ハイライト]を左のように設定します。これにより、ハイライトが黄色っぽい色になります（右）。

## STEP

## 6 調整レイヤーの不透明度を下げて馴染ませる



ハイライトの黄みを調整して馴染ませておきます。まず、[レイヤー]パネルでSTEP 5で作成した調整レイヤーを選択します。続いて[不透明度：20%]程度に変更します。調整レイヤーで黄みをプラスする前（左）と比べると、ハイライトに少し黄みが増して、より黄昏どきの雰囲気が出ています（右）。



## STEP

## 7 調整レイヤーで赤みを減らして黄みを足す



さらに色を補正していきます。まずは、[色調補正] パネルの [特定色域の選択] をクリックして選択します。続いて [カラー：レッド系] で [シアン：-30%] に (左)、[カラー：イエロー系] で [ブラック：30%] に変更します (中央)。全体の赤みが弱まり、黄みがプラスされました (右)。

## STEP

## 8 全体の色味をより自然な感じに調整する



全体の色を微調整します。ここでは、STEP 7で作成した調整レイヤーを [レイヤー] パネルで [不透明度：60%] 程度に変更して、より黄昏ときのイメージに近づけました。左が微調整前で、右が微調整した後です。



## 9 レイヤーを統合しシャープをかけて仕上げる



最後に、すべてのレイヤーを結合して[フィルター]メニュー→[シャープ]→[アンシャープマスク]を適量かければ完成です。左上はシャープをかける前の部分拡大、右上はシャープをかけた後の部分拡大、下は完成した作品です。





ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

**INTERVIEW**



# INTERVIEW

## くまおり純

詩の一節のような、心の琴線に触れる物静かな世界観を描く気鋭作家、くまおり純。  
自身の絵のルーツやイラストレーターを目指した経緯、作品へのこだわりなどについて話を聞いた。

Interview & Text : Koji Hiraizumi Photo : Jun Kumaori

### 自分で考えたキャラクターの絵を 子どもの頃から描いていた

—まず、くまおりさんが絵を描きはじめてきっかけについて聞かせてください。

昔から絵を描くことは好きでした。小学生の頃は、豆に手足と顔を付けたキャラクターを描いて『まめ太』と命名したり、また中学生の頃は『辰郎』という小さなドラゴンを描いていました。辰郎は今でもときどき描くので、長い付き合いです。大人になっても、発想が子どもの頃からあまり変わっていないのかもしれません。

—子どもの頃はこういった遊びをしていましたか？  
ゲームですね。おもにポケモンシリーズをやり込みま

した。家にテレビゲームはなくて、ゲームボーイとゲームボーイカラーのみでした。遊んだソフトは15本くらいでしょうか。ポケモンのほかには、星のカービィやドンキーコング、ワリオランド、牧場物語、ハムスター育成ゲームなどです。

—ゲームの他にはこういった遊びを？

同世代の中では漫画に疎い方でしたが、コロコロコミックは買っていました。ほかには、姫野かげまるさんの『ポケモンカードになったワケ』や、真斗さんの『ポケットモンスターSPECIAL』は、絵が好きでよく読みました。漫画以外では、小説の『ズッコケ三人組』シリーズや『ムーミン』シリーズも好きでした。また、授業で裁縫を習って一時期ハマってしまい、夏休みに



イラストを制作しているPCデスク。もう10年ほど使っており、キーボードとペンタブレットは常にこの位置。マウスは使わず、すべての操作をペンタブレットで行っている





約7年分の愛犬『はっちゃん』のスケッチ。「一人暮らしをしていた頃は、帰省のたびに描いていました。24時間ははっちゃんと一緒に過ごすようになってからは、さらに描くようになりました」



愛犬のスケッチで使っていたペンなど。「初期は筆ペン、後期はコピックがメインでした。消せない画材を使うことが多かったです」

マスコットやぬいぐるみを80体ほどつくったことがあります。

### 仕事の経験を積んだことで 絵で食べていくことを意識しはじめた

——絵に対する興味はいつ頃から持ち始めたのでしょうか？

子ども時代のお絵描きの流れが今に至るまで続いているという感じなので、物心ついたときから絵は好きで描いていました。高校も美術系のところに進学して、そこでは油絵を中心に描いていたのですが、その頃は『将来は絵で食べていきたい』という明確なビジョンがあるわけではなかったですね。美術系の学校であれば、好きな絵を描き続けることができるかなという漠然とした動機でした。

——職業としての『イラストレーター』を目指したきっかけなどはあるのでしょうか？

高校卒業後も美術系の学校に進んで油絵を描いていたのですが、このまま何となく進むのもよくないかと、真剣に将来のことも考えはじめたんです。それで雑誌などにイラストを投稿してみようかと考えていたタイミングで、ホームページ経由で初めてイラストのお仕事をいただいて。その後も何件かイラストのお仕事をいただいたのですが、仕事の経験を積むに従って徐々に『イラストレーター』という職業の意識が芽生えていったように思います。

——その頃はどのようなイラストを描かれていたのでしょうか。

イラストを描きはじめて初期の頃(2008年前後)は、デジタルで描いたベースの絵に、自作したアナログの





特に思い入れのある漫画たち。「ジャガーさんに限らず、うすた先生の漫画の表紙がとても好きです」



比較的近年に読んで好きな漫画。「共通しているのは、描線や形の捉え方が好みだったり、コマの流れが美しい・面白いなどです」

テクスチャを合成するというような形で描くことが多かったです。ツールはPhotoshop Elementsで、最初からペンタブレットを使って描いていましたね。当時はツールによる表現などの実験をいろいろと重ねている頃でした。描いたイラストは、ホームページ上で公開したり、pixivに投稿したりしていました。

### 佇まいや仕草に惹き付けられ 女の子の絵が自然と多くなってしまう

——初期の頃の作品もそうですが、『女の子』をモチーフにした作品が多いですね。

単純に描いていて気持ちが良いので、モチーフにする機会が自然と多くなっているんだと思います。髪の毛の流れや身体の線やシルエット、ほっぺや服や仕草など、描きたいものが詰まっているからかもしれません。男の

子ももっと描きたいとは思っているのですが、女の子を描きたい欲に負けることが多いですね。

——女の子などの人物を描くうえで、特に大事に描いている部分などはありますか？

特にアップの場合は『目』と『口元』でしょうか。描くのが楽しい部分でもあるし、表情が決まるところなので。最近は、日常的で手の届きそうな距離感の絵を描きたいと思っていて、人物も少し大きめで描くようにしています。小さく風景の中にいる場合は、馴染み具合または浮き具合にこだわっています。このときは、『目』に加えて意識しているのが、目の周りの『肌』の表現です。昔は肌の色を白く飛ばして描いていたのですが、ある時期から段々と逆光のように暗く塗るようになったんです。その流れで肌の色について今までよりも意識するようになっていきました。肌の色が濃く



なるにつれて目の白目部分が強調されて、そうすると表情も変わってくる……というように、絵全体に変化が出てきました。

— 人物以外では風景を描かれることも多いかと思いますが、風景画を描くうえで気を配っていることなどはありますか？

自分がしっかりできているかどうかはわかりませんが、風景を描くうえで『構図』と『色』は大事にしています。構図があまり得意ではないなと思っているので、特に気を配っているところですね。

— くまおりさんの作品は、制作時期によって絵柄の変遷が顕著なように感じますが、お話いただいたような試行錯誤があったのですね。

そうですね。初期の頃の絵は、『幻想的』や『綺麗』、『癒される』という感想をいただくことが多かったです。自分のどこに需要があるのか、自分にどういうイメージを持たれているのかがわかったら、そこから少しずつでも離れることを意識しました。カレーの隠し味の蜂蜜を褒められて、蜂蜜じゃなくてニンニクでも美味しく作ってみせるぞ！という感じでしょうか……。2012～2013年頃に描いた個人制作の絵は、転機が表現にわかりやすく出ているかもしれません。その頃は、商業的ではない絵や万人受けではない絵に格好良さを感じていた時期でした。きっかけはさまざまですが、ことあるごとにいろいろと新しい表現を模索していま

す。

— お仕事の場合は『こういうタッチで』というように、以前のタッチを指定されることもあるかと思いますが、そんなときはどうされていますか？

以前の作風というのは自分の中では通り過ぎた地点ではあるのですが、お仕事ではできる限り求められる絵を提供するようにしています。昔は、自分がやりたい、格好良いと思う『今の描き方』を取り入れたいという葛藤もあるにはあったのですが、やはり求められているものを描くことが大事だと気付きました。好きな絵は個人制作で描けばいいですね。商業の場合は、当たり前ですが『商品』になるものなので、なるべく多くの人に伝わるような、興味を持っていただけるような絵というのを心がけています。

画集のカバーイラストは二度見してしまうようなものにしたい

— 今回描き下ろしで制作いただいたカバーイラストも、鮮やかなグリーンの風景が印象的な作品でした。この作品について聞かせてください。

パッと見て印象に残るような絵、思わず二度見したくなるような絵にできればと思って描きました。『猫だまり』に吸い寄せられてしまった女の子のシチュエーションですね。

— この絵を描かれるうえで、気を配ったポイントな



好きな画集。左からクリムト、トーベ・ヤンソン、藤田嗣治。「トーベ・ヤンソンは、10代前半にムーミンの小説の挿絵で知って以来ずっと好きで、これは2015年に大阪で開かれていた『トーベ・ヤンソン展』に行ったときに購入した画集です」





おもにTwitter上にアップしている落書きたち。犬や猫、鳥などの動物のほか、想像上の不思議な生き物や食べ物などを気ままに描いている

## どはありますか？

『本のカバーになったときの見え方』というのは、すごく意識して描きました。絵の中にモチーフがたくさんあるとデザインの段階で文字要素等とぶつかって見にくくなってしまうなと思い、スッキリとしつつ、情報量が少なく見えすぎないような疎密のバランスに気を配りました。それから、『鮮やかな緑』はこれまであまり使ってこなかった色なのですが、今回は思い切って使ってみようと思いました。生活や自然や、季節を感じられる絵は過去にほとんど描いていないことに気付いて、今はそういうものが描きたいです。

—そのほか、何か意識した点などありますか？

今回のカバーイラストに限ったことではないのですが、今はできるだけ色数を抑えて描くようにしています。以前のように細かい質感や、複雑な色の重なりで表現するのではなく、ざっくり大きな面で表現したいなと。このスタイルだと色を整理しないとなかなか上手くまとまらないのですが、なるべく見やすく整理

して、調和がとれた画面になるように心がけています。

— 絵の技法にもさまざまな試行錯誤があるのですね。

デジタルで描いていると、いろいろな発見がありますね。今は『Photoshopのあの機能を使っているな』といったデジタル加工の形跡ができるだけわからないように、もしくは使わないようにしています。以前はよく使っていたアナログのテクスチャなども今は使いませんし。シンプルにブラシのタッチだけで表現する方向に向かっています。

## Twitterにアップする落書きは 自己紹介のようなもの

— Twitterなどでアップされている『落書き』も、そのようなタッチで描かれていますね。

そうですね。落書きは去年(2016年)たくさん描きました。頭の中で思いついたものや日常で目にしたものはどんどん絵にしていこうと思って、メモのような感





スケッチとモデル。「寝起きです。できるだけ目を覚ましてしまうまでに素早く描き上げます」

## 仕事や個人制作のバランスをうまく取りながら これからも絵を描き続けていきたい

覚で描いています。

——落書きはお仕事や個人制作で描かれる絵では見られない、着眼点がユニークなものばかりで、見ていて楽しいです。

ありがとうございます。ネット上にアップしている落書きは、自分の『素』の部分がよく出ている気がします。たとえば、『ピューと吹く！ ジャガー』や『ギャグマンガ日和』などのギャグ漫画をよく読んでいましたが、私の風景画しか知らない方からはそれが意外に思われたりするんです。でも、落書きから普段どれくらいユルい視点で日々を過ごしているのかをわかってもらえたら、腑に落ちるのではないかと思います。落書きは、自分はこういう人ですよという、自己紹介的な一面もありますね。

——仕事の息抜きにもなりますよね。

お絵かき掲示板のような感覚で気軽にTwitterにアップできて、反応もあるので、落書きは良い息抜きになっていますね。でも、息抜きだけじゃなく、ほかの絵とは違う描き方をするので、これはこれで絵の練習にもなるんです。短時間で仕上げるため、瞬発力が鍛えられる気がします。ほかの絵も描きつつ、小さな落書きができるくらいの余裕を常に持つことが目標です。

——最近手がけたお仕事で、特に印象に残っているも

のがありますか？

NHKのテレビアニメ『アトム ザ・ビギニング』のオープニング映像の美術監督とカラースクリプトを担当させていただいたのですが、アニメーションの仕事はこれが初めての経験だったので、いろいろ刺激を受けました。配色を考えたりしたことで、今後もっと色にこだわって絵を描きたいと思うようになりました。

——現在興味のあることなどはありますか？

これまで同人誌などの本を自分でつくったことがなかったのですが、つい最近愛犬『はっちゃん』の6年分のスケッチまとめた本をつくったんです。本づくりの工程自体も楽しかったですし、自分が思っていた以上に本の反響が大きくて嬉しかったですね。COMITIAなどのイベントにはこれまで参加したことがなかったのですが、機会があればぜひ新しい本をつくって参加してみたいですね。

——それでは最後に、今後の展望などがあればお聞かせください。

仕事面では、これまで通り装画のお仕事を中心にやっていしつつ、先ほどお話ししたアニメーションなど、新しい分野にも挑戦できたらいいなと思っています。それと並行して、個人の作品制作や落書きも、バランスを取りながらうまく続けていきたいですね。



## PROFILE

### くまおり純

1988年京都府出身。『ペンギン・ハイウェイ』(森見登美彦／角川書店)、『ルヴォワール』シリーズ全4作(円居 挽／講談社)をはじめとする装画を中心に活動中。

**URL** kumaori.info

## STAFF

カバーイラストレーション くまおり純

装幀 有馬トモユキ

本文デザイン waonica

レイアウト 平野雅彦

編集補助 山口 優

進行管理 江口祐樹

企画・編集 平泉康児

イラストレーション メイキング アンド ビジュアル ブック

## ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

### くまおり純<sup>じゅん</sup>

2017年5月15日 初版第1刷発行

2017年6月15日 初版第2刷発行

著者 くまおり純<sup>じゅん</sup>

発行人 佐々木 幹夫

発行所 株式会社 翔泳社 [http://www.shoeisha.co.jp]

印刷・製本 株式会社 廣済堂

© 2017 Jun Kumaori

\*本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

\*本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。

\*落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705までご連絡ください。

ISBN978-4-7981-4907-3 Printed in Japan



この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製(コピー)、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。  
また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。

2017年06月15日 電子書籍版発行

※印刷出版とは異なる表記・表現場合があります。予めご了承ください。

※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。

※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。